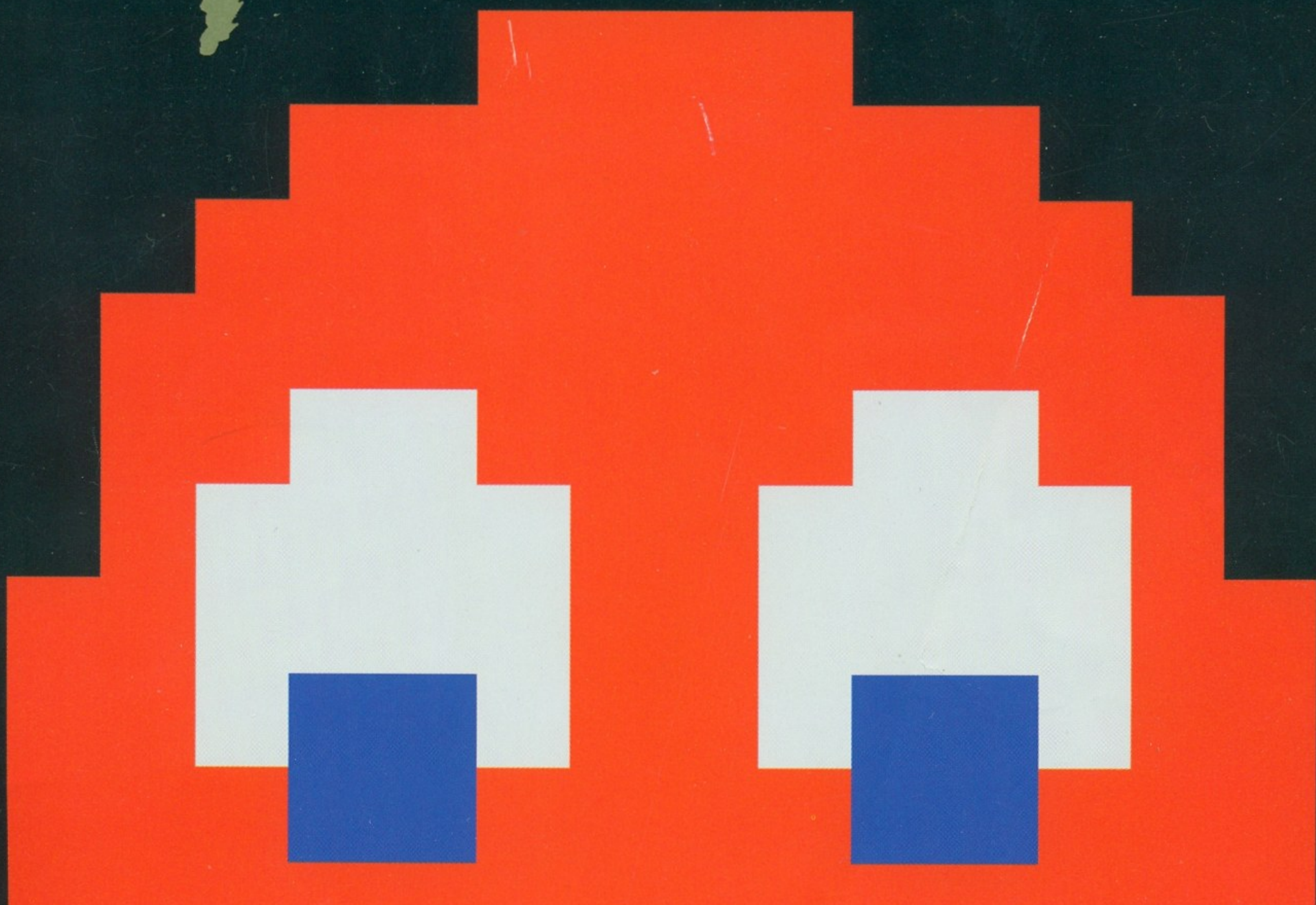
PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

X. ÉVFOLYAM 12. SZÁM, 2006. december

KONZOL



100

HAVI TÉMÁNK: A SZÁZADIK • BEMUTATKOZIK A KONZOL TEAM • VIDEOJÁTÉK TÖRTÉNELEM • CALL OF DUTY 3 • CIVIL WAR
FINAL FANTASY XII • GUITAR HERO II • VIVA PINATA • GTA VICE CITY STORIES • MOH HEROES • CHILDREN OF MANA


576
KByte
ahol játszva vásárolhatsz
Árkád • 06 1 434 8076
Campona • 06 1 424 3424
Duna Plaza • 06 1 239 2858
Europark • 06 1 280 9585
Mammut II • 06 1 345 8076
Pólus Center • 06 1 419 4117
WestEnd • 06 1 238 7576
Debrecen Plaza • 06 52 342 120
Kecskemét Malom • 06 76 328 119
Szeged Plaza • 06 62 468 978
Győr Árkád • 06 96 555 049
Internetes rendelés www.576.hu
Telefonos rendelés 06 70 365 0385
Már Győrben is! GYŐR ÁRKÁD

TARTALOM

AKTuális 100

2006 DECEMBER – 100

Száz. S z á z a d i k. Kimondani tulajdonképpen semmi… de belegondolni? Komoly. Úgy voltam én ezzel a századik számmal, mint unott férj a házassági évfordulóval, sőt, inkább mint lusta gyerek az év végi témazáró dolgozattal: tudtam, hogy jönni fog, de nem gyötörtem magam azzal, hogy túlzottan leterheljem vele az agyam. Ennyi év után (ennyi év = kilenc, bakker, még gombócból is sok) már szokássá vált – bár ezt páran biztosan kétségbe vonják; lelkük rajta, a bizonyítás terhe nem az én vállamat nyomja –, hogy minden egyes számot, legyen az a huszonkettes vagy a hetvennyolcas, ugyanolyan lelkesedéssel, ugyanolyan szorgalommal hegesztünk össze, legjobb tudásunk szerint és lehetőségeink maximális kihasználásával; és nem is tudnánk másképp: a videojáték újságírás és szerkesztés nem éppen nyugdíjas meló, meg nem is olyan, mint amikor a gépsor mellett áll az ember a befőttgyárban, és zombi pacekkal igazítja a feltorlódott savanyúuborkás üvegeket naphosszat, mintha ő lenne artudetu (vagy szitrípió). Itt aztán mindig történik valami, mindig elkésik valaki, mindig tönkremegy valami, és ha véletlenül egyszer úgy dőlsz hátra egy – szerinted – különlegesen ütősre tervezett címlap befejezése után, hogy „Anyám, ettől most arcra fognak borulni az olvasók", biztos megkapod valakitől a megjelenés napján a fórumon, hogy ennél gagyibbat még életében nem látott, fúj, pöhh (köpéshang)… Kérek egy zsebkendőt.

Szóval közeledett a 100, mi meg (mi = Attila a tördelő + én) próbáltuk adni a lazát, nem nagy sikerrel. A laptulajdonos minden nap azzal nyitott be hozzánk (fülig érő Breki mosollyal), hogy „Na kislányok, alakul a századik?", és úgy egyébként cirka ötszázszor hangzott el különböző karakterek szájából, hogy „Na, milyen lesz a jubileumi?", ettől aztán szépen lassan tudatosult bennünk, hogy oda kéne tennünk magunkat, és kivágni a rezet. Vagy inkább az aranyat… A címlapra, mert ugye ezüst már volt.

Lényeg a lényeg: tudtuk, hogy valami királyságot szeretnénk összehozni, csak még arról nem volt halvány lila pukink sem, hogy mit. Lelkesen olvasgattuk fórumunk témába vágó topikját, ötletekért kutatva, de abban meg a kedves olvasók olyan – finoman szólva – „érdekes" ideákkal rukkoltak elő („Legyen a 100. Konzol 100 forint!", „Legyenek benne kihajtható papírfigurák a tesztelőkről!"), melyek után az az érzésünk támadt, hogy itt valaki túl sok tudatmódosítót fogyasztott…

Végül úgy döntöttünk, hogy ugyanazt csináljuk, mint eddig 99 számon keresztül: magunkat adjuk. Nem kell ide se dicsőítő pátosz, se tűzijáték, se nyáltenger, se mélabúba forduló nosztalgia. Ez mind nem mi vagyunk. Jó témák kellenek, tökös dumák, dögös tesztek, tetszetős dizájn, meg az a megnevezhetetlen valami, amit úgy hívnak: *576 esszencia*. Az 576 Konzol volt, van, és terveink szerint lesz is még sokáig. Ahová most elérkeztünk, az csupán egy állomás. De nem ám a végső!

Nekünk elég, hogy itt vagytok velünk, és ha nektek is elég, hogy mi itt vagyunk nektek, akkor suhanjunk tovább a 200. felé!

Boldog Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánok nektek a teljes Konzol Team nevében!

Martin



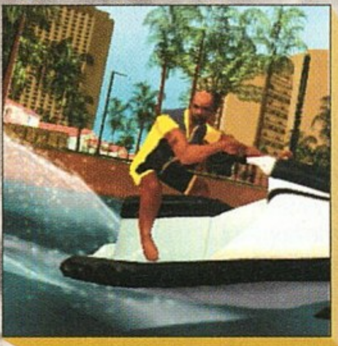


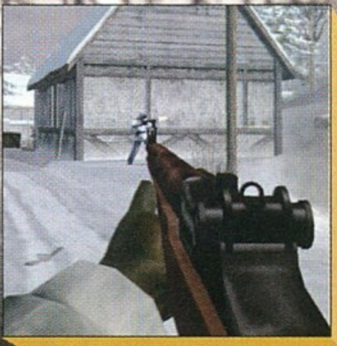


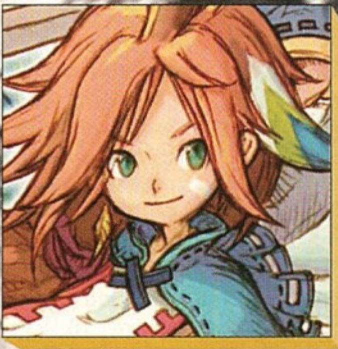














Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

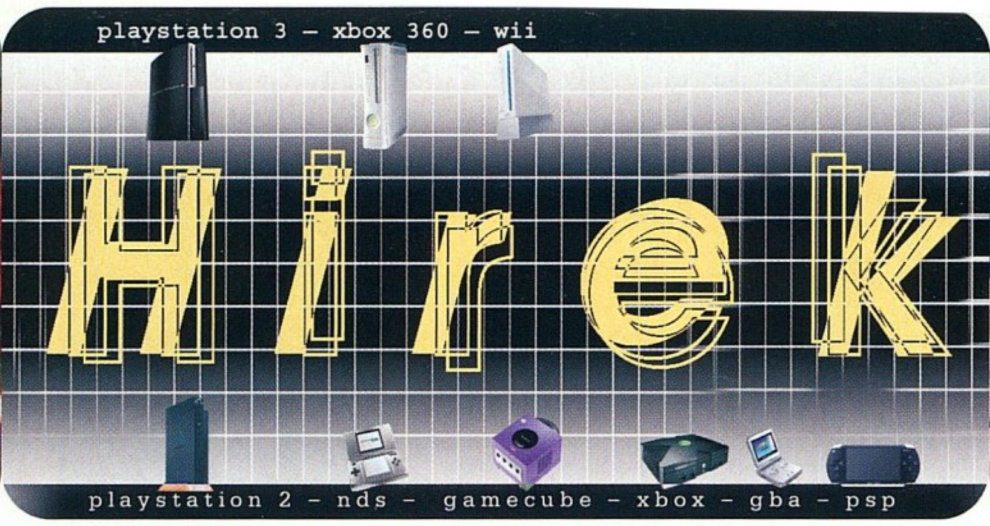
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: 100







A PREMIEREK HÓNAPJA – PLAYSTATION 3 & WII

2006 novembere valószínűleg a „premierek hónapjaként" fog bevonulni a videojátékok színes-szagos, és folyamatosan bővülő történelemkönyvébe: ritka az olyan hónap ugyanis, amikor két következő generációs masina startol el – egymástól alig párnapos távolságra. Ha kicsit kibővítjük a kört, egy harmadik gépet is melléjük vehetünk: az **Xbox 360** november harmadikán ünnepelte a hivatalos magyar premierjét – a gép a Microsoft forgalmazásában kapható kis hazánkban, és hamarosan magyar nyelven kommunikáló játékok is várhatók hozzá – az első ilyen (magyar szöveggel és szinkronnal ellátott) produktum, a Viva Pinata épp ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögése után pár nappal kerül majd a boltok polcaira.

A nemzetközi piacon két nextgen masina feszült egymásnak: a **Playstation 3** és a **Nintendo Wii**. Mindkét gépet nagy várakozás előzte meg, a premiert érintő előrejelzések pedig leginkább az ellátás és a nyitókészlet nagyságából indultak ki: a Nintendo kereken egymillió gépet ígért a november tizenkilencedikei amerikai premierre, a Sony ennél jóval visszafogottabb mennyiségekkel indított – saját közlésük szerint a japán kilövéskor (november 11.) százezer, míg az amerikai premierkor (november 17.) négyszáz ezer PS3 várta (volna) a vásárlókat.

Ha a premier által kiváltott őrületet nézzük (vásárlói oldalról persze), akkor a PS3 kilövése vitte a pálmát. Mivel elsőként Japánban debütált a gép, ott kezdődött a bolondéria: a kilövés napja szombatra esett, a boltok egy része éjféli nyitással árulta a PS3-at, mások tartották magukat a szokásos, reggel hét órás időponthoz. Pénteken délben már masszív sorok álltak a frekventáltabb üzletek előtt: az összeverődött tömeg nagysága erősen függött attól, hogy az adott lerakat milyen politikát követett a gépek elosztásakor. Kétféle szisztéma létezett ugyanis: sokan a megszokott „aki kapja, marja, álljatok szépen sorban, az elsőknek jut, a többieknek kisnyúl" rendszert követte, mások viszont a némileg igazságosabb „tökmindegy mikor jöttél, nyitunk, mindenki kap egy sorszámot és sorsolunk, döntsön a szerencse" elvek mentén mozogtak.

Sorsolás ide vagy oda, az eredmény gyakorlatilag mindenhol ugyanaz volt: a novemberi hidegből beözönlő tömeg villámgyorsan (sok helyen: tíz perc leforgása alatt) söpörte tisztára a polcokat, szombaton délelőtt már nem nagyon lehetett Playstation 3-hoz jutni a szigetországban. A dologhoz hozzátartozik, hogy az utólagos számadatok alapján amúgy sem volt túl sok belőlük: fentebb írtuk, hogy a Sony százezret ígért – a gyakorlatban ez inkább nyolcvanezer körül mozgott, az optimista becslések is 85 ezer gépről beszéltek az első napon. Ez pedig a potenciális kereslethez mérten kevés, nagyon kevés – a Playstation 2-ből annak idején kerek egymilliót nyelt el pár nap leforgása alatt a japán piac. A premier legnépszerűbb játéka a **Ridge Racer 7** volt, ezt a Gundam, a Genji második része, és a Resistance követte a népszerűségi listán. Már Japánban is megfigyelhető volt a konzol-debütökre ritkán jellemző jelenség, miszerint az értékesített szoftverek száma nem haladta meg (sőt, el sem érte) az eladott gépek számát. Az okokról később (egy traktussal lejjebb, az amerikai PS3 premierről szóló sorok között) lesz szó…





A japán kilövést egy szűk héttel követte a Nagy Amerikai Playstation 3 Start. Az amerikai sorban állók a japán kollégáiknál egy fokkal keményebben nyomták az ipart: volt olyan áruház, ahol a premier előtt két héttel (!) megjelentek az első kempingezők – őket a józan ész parancsának engedelmeskedve annak rendje és módja szerint hazazavarták az áruház által a helyszínre hívott morcos tekintetű rendőrök – nagyon helyes, játékmánia ide vagy oda, megbolondulni azért nem kell.

És ez még csak a kezdet volt, az IGAZI sorok a kilövés előtt két nappal, szerdán álltak fel, péntekre pedig sok helyen kolosszálissá nőtték ki magukat – nem volt ritka a sok száz emberes tömeg sem. A másfél-két napos várakozás a jelek szerint az idegeket is alaposan nyirbálta, volt, ahol verekedtek, egy helyen (a lexingtoni Best Buy előtt) némi autós lövöldözésre is sor került – a bolt előtt ácsorgókra egy mellettük elhúzó gépjárműből nyitottak tüzet, szerencsére csak légpuskákból. Az incidensben négyen sérültek meg, köztük a helyi tévécsatorna éppen ott dolgozó riportere is. Az okokat a mai napig vizsgálják. Ha már a botrányos eseményeknél tartunk: volt egy rablás is, egy játékbolt két ifjú alkalmazottja számolt be az üzletbe betörő, elmaszkírozott, fegyverekkel hadonászó, aztán a PS3 készleteket magukkal ragadó férfiakról – róluk később kiderült, hogy nem léteztek, valójában a két ifjonc targoncázta ki a gépeket a hátsó ajtón a későbbi (vaskos) haszonszerzés reményében.

A nagy sorok és a visszafogott készletek egyenes ági következményeként az Államokban is megismétlődött a japán helyzet: a PS3-ak pillanatok alatt elfogytak, a hoppon maradtak pedig maximum a Sony ígéreteiben tudtak reménykedni – miszerint a karácsonyi szezonig viszonylag rendszeresen lehet számítani a készletek újratöltésére (november végéig a jelek szerint egy plusz szállítmány futott be).

A japán eseményekkel rokonítható a nyitónapon rendelkezésre álló gépek száma is: az ígért 400 ezer gép helyett (becslések következnek, hivatalos adatok még nincsenek) 200-300 ezer masina várta a reménybeli PS3 tulajokat Amerikában. A szoftvereladások frontján (újabb becslés, itt is várjuk még a hivatalos adatokat) a **Madden NFL 07** és a Resistance teljesítettek a legjobban. Újabb japán párhuzam: a gép mellé itt sem vettek nagy mennyiségű szoftvert. Most az okokat is feltárjuk, négy betűben: **eBay**. Utólagos becslések szerint a PS3-ra várakozó sorok tömve voltak az amerikai fórumos szleng által „skalpolóknak" elnevezett jóemberekkel. A skalpolók NEM azért fagyoskodtak hosszú órákat, hogy reggel a nehezen megszerzett gépet magukhoz ölelve belevethessék magukat a Resistance multiplayer örömeibe – sokkal inkább a gép gyors online értékesítéséből remélt dollárkötegek lebegtek a szemük előtt. A nyitónapon minden gond és probléma nélkül kétezer dollárt lehetett kasszírozni egy (eredetileg 500 vagy 600 dolláros) Playstation 3-ért az eBay-en, de még erős egy héttel a premier után is megadtak érte 1200-at. Azaz: aki bevállalta a sort, és ki akarta használni a karácsony előtt amúgy is kiélezett kereslet-kínálat viszonyt, szép summát vághatott zsebre. ők játékot persze már nem vettek – minek, hisz fel sem bontották a csomagot… A pontos számokat felmérni természetesen itt sem lehet, állítólag a nyitókínálat kb. 15-20 százaléka kötött ki az online piactéren – nem csak Amerikában, Japánban is, ahol a különböző távol-keleti netes boltok több helyen fillérekért felbérelt kínai hajléktalanokat állítottak be a kígyózó sorokba…

Az ilyenkor szokásos első problémák sem maradhattak el, természetesen: a gép az 1080i-s tévékén valami titokzatos oknál fogva lecsapja a felbontást 480i-re, egyeseknél a mozgásérzékelős irányító bolondult meg, másoknál a Ridge Racer 7 produkált érdekes grafikai hibákat, nagyjából kétszáz PS2 játék pedig nagyon nem akart visszafelé kompatibilisnek lenni, hiába támogatja ezt hardveresen a Playstation 3 – az első széria átka, ugyebár, a márciusra tervezett (de 100 százalékosra még mindig nem beígért) európai premierre remélhetőleg kiküszöbölik őket.

A **Nintendo Wii** amerikai premierje a fentebb leírtaknál egy kategóriával csendesebben zajlott le, köszönhetően elsősorban annak, hogy a Nintendo tetemesebb nyitókészletet szállított a boltokba. Sorban állás itt is volt, de nem két napos, az első nagyobb tömegek tizenkilencedikei nyitást megelőző nap délutánján verődtek össze. A botrányos jelenetek itt elmaradtak, a gépek szépen elfogytak – az ígért egymilliós nyitókészlet a Wii esetében is erős vágyálomnak bizonyult, a Nintendo 450-500 ezer masinával indította el a Wii amerikai menetelését. A hivatalos premiert New York-ban, a Time Square-en található Toys 'R Us játékboltban tartotta a Nintendo, az első szerencsés vásárló magától Reg-















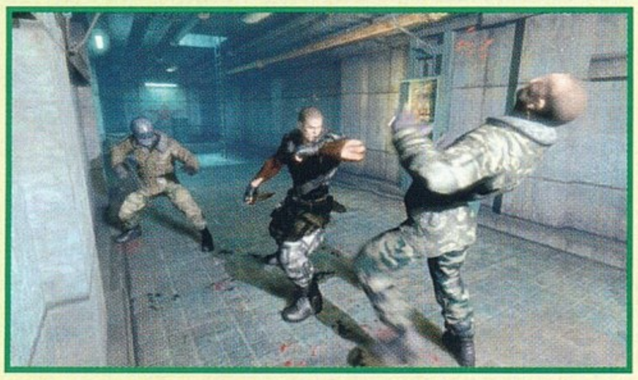




gie Fils-Aime-től, a Nintendo of America prezidentjétől vehette át a masinát. Redzsi nem csak gépet nyújtott át, hanem interjúkat is adott, Nintendo DS-eket dedikált, és lenyomott egy-egy rund Wii Tennis-t a bolt elé kipakolt kioszkokon a premierre összesereglett rajongókkal. Hivatalos adat: egy hét alatt 600 ezer gép fogyott, ebben benne van az első „utántöltés" is. Legnépszerűbb játékok: **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, Wii Play (ehhez jár a bónusz wiimote), Rayman: Raving Rabbids. A Nintendo nagyon elégedett az eladásokkal, év végéig (világszinten) továbbra is kemény négy millió konzolt kívánnak értékesíteni. A skalpolók a Wii-t is bepróbálták, a PS3-nál jóval visszafogottabb sikerrel – a jóval nagyobb kezdőmennyiségnek és az alacsonyabb árnak köszönhetően itt nem lehetett dollár ezreket beszedni az online bizniszből. Amikor ezt olvassátok, már túl vagyunk a japán, és ami nekünk fontosabb, az európai (december 8) premieren is. A következő generáció visszavonhatatlanul elkezdődött.

CIPHER COMPLEX (PS3 / X360)

A **Cipher Complex** mögött álló Edge of Reality-t eddig elsősorban az inkább a fiatalabb korosztályt becéző, mindenféle jövedelmező licencek biztonságos köpönyegébe burkolózó játékairól ismerhettük – az utóbbi idők terméséből ők követték el például a Shark Tale vagy az Over the Hedge játékokat (utóbbi nem is volt annyira rossz, párosban, öcsivel / hugicával összedolgozva egész jól el lehetett hülyéskedni vele). A Cipher Komplexum a csapat első „önálló", eredeti játéka lesz – éppen ezért alaposan odafigyelnek arra, hogy mi kerül a játékosok elé.





Az alaptörténet valós eseményekre támaszkodik, az inspirációt a nemrég bemutatott „Why We Fight" dokumentumfilm jelentette, mely a modern háborúk üzleti oldalára világít rá. Hősünk, John Sullivan (kódnév: Cipher) igazi keménytökű amerikai katona: az árvaházból indult, aztán terroristákat hajkurászott világszerte az NSA (amerikai nemzetbiztonsági hivatal) megbízásából, végül pedig az atomfegyverekre specializálta magát. Nem robbantgatja őket, hanem megkeresi: egy ilyen akció alkalmával, 2003-ban, Irak inváziójának előestéjén azonban pórul jár. Az elvileg informátoraként szolgáló orosz fegyverkereskedő, Anakov jól elárulja, búcsúajándékként pedig egy formás ólomgolyóbist röpít a fejébe. Ciphert kemény fából faragták, túléli a fejlövést, viszont kómába esik. A kieső időt a kormány arra használja fel, hogy alaposan átdrótozzák Cipher idegrendszerét – 2006-ban már egy szuperkatona ébred fel a hosszú álomból.

Jöhet a bosszú: a 2003-ban eltűnt atomfegyver ismét felbukkan (ezúttal egy kis szibériai szigeten), Cipher gépét lelövik, és csak ő ússza meg épp bőrrel a landolást. A feladat adott: egyszemélyes hadseregként visszaszerezni a nukleáris csapásmérő eszközt, és jól elintézni mindenkit, aki az útban áll.

Elintézni: ezen van a hangsúly. A Cipher Complex papíron ugyan lopakodós akciójáték, de a fejlesztők több újítással fűszerezik a stílust. A lopakodás itt nem az összecsapások elkerülését szolgálja, hanem leginkább azt, hogy gyorsan, és váratlanul támadhasd meg az ellenfeleidet. A játék harcai gyorsak és brutálisak: a fejlesztőcsapat az X-Men 2 nyitójelenetét (Nightcrawler támadása a Fehér Ház ellen) emlegeti referenciaként. Ciphert az adrenalin élteti: ha tele az adrenalin-csík, villámgyorsan suhanhatsz az árnyékok között, a támadásaid pedig kíméletlenek lesznek – akár fél tucat ellenféllel is elbánhatsz úgy, hogy az utolsó csak akkor veszi észre, hogy ledöftek, mikor az első áldozatod teste földet ért… A magas adrenalinszint folyamatos biztosítása érdekében injekciókat nyomsz majd be magadnak, vagy (a coolabb megoldás) brutálisan kivégzed, aki a közeledbe kerül.

Ha elfogy az adrenalin, jöhetnek a hagyományosabb eszközök: rengeteg lőfegyver (eddig ismert eszközök: géppisztoly és shotgun, de lesznek izgalmasabb darabok is), és többféle közelharci technika áll a rendelkezésedre. A lopakodás sem a szokványos, nincs pl. radar, vagy annak megfelelő kijelző – az örökét pirossal jelölve látod magad előtt. Az Edge of Reality mindezek tetejébe rendkívül fejlett, a környezethez és a szituáció változásához kapásból alkalmazkodó mesterséges intelligenciát ígér, és a sztorit is hálivúdi forgatókönyvíróval barkácsolták össze – rengeteg fordulattal.

A Cipher Complex megjelenésére 2007 őszén lehet számítani, Xbox 360 és Playstation 3 platformokon.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (X360)

A Command & Conquer sorozatot valószínűleg senkinek sem kell bemutatni: a széria ugyan PC-n indult a kilencvenes évek közepén, de a harminckét bites korszakban a konzolokat is megjárta – az átértelmezett (és kissé nehézkes) irányítás ellenére viszonylag szép sikerrel. A sorozat most duplán tér vissza: az E3-on PC-re bejelentett harmadik epizód, a **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** átmászik Xbox 360-ra is – a jelek szerint az Electronic Arts elégedett volt a LOTR: Battle for Middle-Earth II X360-as eladásaival, így a másik nagy valósidejű stratégia szériáját is átküldi a konzolos frontra.

Mit várhatunk a harmadik résztől? Leginkább nagy csatákat, masszív mennyiségben. A Tiberium Wars két frakciója a korábbi részekből ismert, egymást rettenetesen gyűlölő hadviselő fél (a pletyók szerint lesz egy harmadik, titkos társaság is, de ezt hivatalosan még nem jelentették be), azaz a GDI és a NOD. GDI-ék a jófiúk, az elképzelt (nem is olyan távoli) jövőben, 2047-ben ők





próbálnak valahogy rendet tenni a Földet uraló káoszban: a titokzatos szubsztancia, a tibérium lassan teljesen elborítja a bolygónkat, kietlen, és nem utolsósorban halálos sivataggá változtatva a felszínt. A kobakját mindig gonoszságokon törő NOD Testvériség (vallási alapokra helyezett, high-tech fegyverekkel erősen felszerelt szervezetet képzeljen maga elé a Nyájas Olvasó) természetesen most is a GDI ellen dolgozik – a tibérium segítségével akarják megfertőzni és az uralmuk alá hajtani az emberiséget. Aprócska, de örömteli infó a rajongóknak: a kopasz NOD vezér, Kane is visszatér – „egy messiást nem lehet megölni", csak hogy őt idézzük, egyenesen a trailerből.

A konkrét játékmenetet erősen követi a korábbi részekben lerakott alapokat, a kor által megkövetelt újításokkal megfűszerezve. A grafika az első képek és videók alapján rendben lesz, a LOTR: BFME II látványvilága köszön vissza némileg turbózva, és erősen futurisztikus köntösbe öltöztetve. Online multi lesz, a konzolos verzió remélhetőleg örökli majd a PC változat fejlett online képességeit (beépített spectator módusz, klánok támogatása…). Az irányítás erősen hajaz a LOTR RTS-ben tapasztaltakra – vagyis korrektül átértelmezik kontrollerre az egészet.

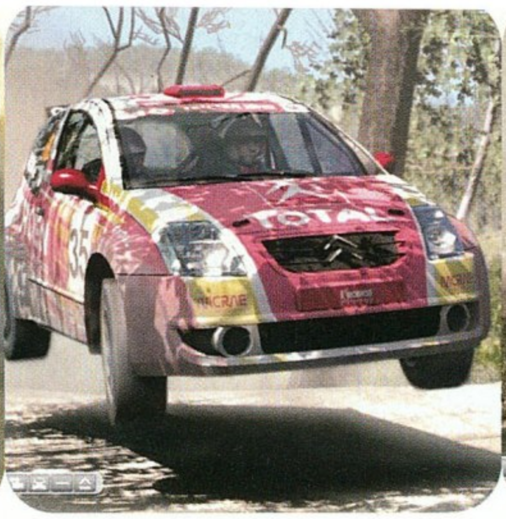
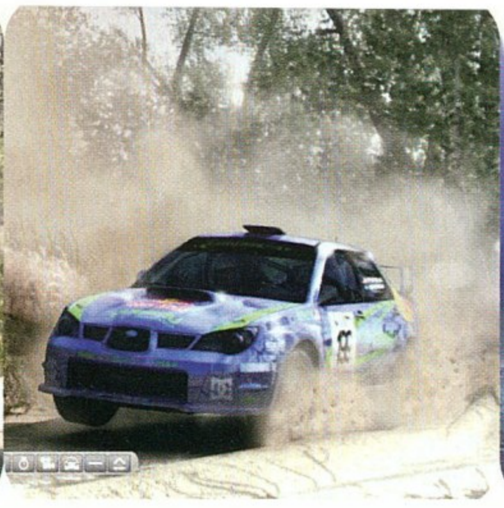
Manapság már viszonylag ritka, hogy egy játékhoz hús-vér szereplők közreműködésével forgassanak átvezető jeleneteket – a Tiberium Wars ragaszkodik a hagyományokhoz (az előző két részben is ilyesmit láthattunk), a csatákat összekötő mozik egy rakás ismert és kevésbé ismert színész segítségével mesélik majd a történetet. A szerződtetett művészek: Tricia Helfer, Josh Holloway, Michael Ironside, Billy Dee Williams, Grace Park… aki öt másodpercen belül megmondja, hogy melyikük szerepel köztük a Lostban, kap egy nagy piros pontot. Aki a Star Wars-ban szereplő színészt is megnevezi mellé, kettőt kap…

A PC verziót 2007 márciusára ígéri az Electronic Arts, az X360 változat premierjének időpontjáról még nem esett szó, de azt gyanítjuk, hogy az is belefér még a jövő tavaszba.

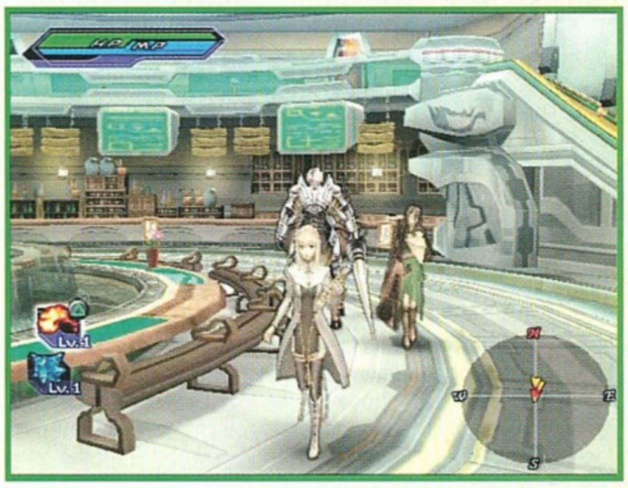
SHINING FORCE EXA (PLAYSTATION 2)

Hiába szólnak a hírek (javarészt) a következő generációról, azoknak sem kell még a kardjukba dőlniük, akik egy darabig (még) nem tervezik a Nagy Nextgen Ugrást. Különösen igaz ez a Playstation 2 tulajdonosokra: Európa sokszor átkozott lemaradása a megjelenések terén hirtelen előnnyé válik, amit Japán már szinte el is felejtett, azt mi 2007-ben fogjuk megkapni – így lesz nekünk jövőre Rogue Galaxy-nk, Final Fantasy XII-nk, vagy éppen **Shining Force EXA**-nk, igaz, ő csak talán, mert még nincs konkrét európai megjelenési időpontja.

A Shining-univerzumban járatosak már a címből vágják, hogy nagyjából miről is lehet szó: a Sega sorozatának „Force" utótaggal ellátott darabjai korábban a taktikus harcokkal megtűzdelt RPG-k klubját erősítették, mostanság azonban egy fura kanyar-






ral átcsaptak akció-szerepjátékba. A tavaly megjelent SF Neo már ezt az utat járta, a jelek szerint sikeresen, ugyanis az EXA is lelkesen követi, a taktikus megközelítést itt is becserélték a jó öreg kaszabolásra.

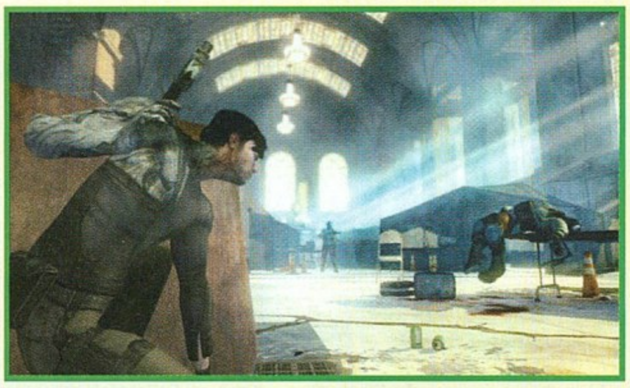
A történet ezúttal két (fő)szereplős, a tehetséges ifjú kardforgató, Toma, és a még tehetségesebb, és szintén nagyon ifjú varázslólány, Cylil vágnak rendet Gonoszék között. A harcrendszer alapjai maradtak (1 saját + 2 a gép által irányított karakter, feltölthető / speciális támadásra használható fegyverek), a harc az első beszámolók alapján dinamikusabb (...és éppen ezért kevésbé unalmas) mint a SF Neo-ban.

Nem tűnik rossznak az EXA, de mi őszintén szólva egy igazi, tisztességes, a Megadrive-os elődökre építő taktikus szerepjátékot látnánk inkább Shining Force címszó alatt, az akciódúsabb vonalnak nyithatna egy külön alcímmel jelölt szériát a Sega...

Ennyit a sirámokról, az EXA-ból biztos lesz angol verzió (jövő márciusban, az Államokban), Európa pedig bizonytalan – mint általában. Maximum ez is késik, és lesz mivel PS2-n játszani 2008-ban is...

DARK SECTOR (PS3 / X360)

Jó memóriával megáldott olvasóink talán még emlékeznek a **Dark Sector**ra: a DS az egyik első következő generációs játék volt, amiből képeket, és egy rövid mozgóképes kedvcsinálót is láthattunk. Futurisztikus páncélba csomagolt főhős, finom anime beütés, hatalmas robotok, kietlen űrbázis – akkor egy, a távoli jövőbe helyezett Splinter Cell epizódra emlékeztetett a játék. Azóta radikális változások történtek a Dark Sector háza táján: a fejlesztőcsapat (Digital Extremes – Unreal Tournament széria, Pariah, Warpath) kihajította az eredeti koncepciót (utólagos elmondásuk szerint techdemó volt, semmi más), és teljesen más környezetbe hajította a játékot.





A végleges szcenárió: alternatív közeljövő, valamelyik ex-szovjet tagállam. A világ széthullóban, a biológiai hadviselés nem rémkép, hanem a mindennapok valósága. Hősünk, Hayden Tenno radikális átalakuláson esik át: valami szörnyű történt vele, folyamatosan mutálódik, félelmetes, új erők ébrednek benne. A feladat: választ kapni a miértekre, és alaposan megszorongatni azokat, akik felelősek érte.

A Digital Extremes a Dark Sectorral szokatlan szuperhős-történetet mesél: Tenno kezdetben egyáltalán nem szimpatikus hős, és pont attól válik emberibbé, ami más hőszokat általában a sötétség mélyére taszít – egyfajta fordított Dr. Jekyl & Mr. Hyde sztorit kapunk, ahol a szörnyeteggé válás a karakter humánus oldalát villantja fel. Az átalakulás mikéntje nem tisztázott (fejlesztői kommentár: „a játék közepe felé soha nem látott dolgok történnek a hősünkkel"), de mindenképpen érzelmektől fűtött lesz: a DE ezért választotta a third-person perspektívát, szeretnék megmutatni Tenno reakcióit.

A harcok? Durvulens közelharc és okos távolsági pusztítás elegye, némi lopakodással megbolondítva. Tenno legfőbb fegyvere a képeken látható multifunkciós dobócsillag szerűség (pont olyan, mint a rég B-kategóriás sci-fiben – igen, a „Támadás a Krull bolygó ellen" című eposzról van szó, az idősebbeknek talán mond valamit...). Használhatja közelre és távolra egyaránt, sőt, többféleképpen is – a fegyver „túlhevítése" további speciális tulajdonságokat csal elő. Kapunk lőfegyvereket (a srácok megpróbálnak elszakadni a szokásos arzenáltól, ismerős fegyverek újraértelmezett verzióival lövöldözhetünk), és lopakodhatunk is: utóbbin még mindig erősen dolgoznak, a cél egy egyszerű, egy gombnál többet nem nagyon használó, kézre álló szisztéma kidolgozása.

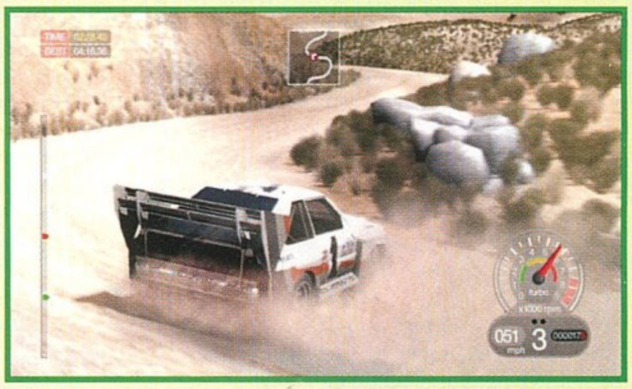
A Dark Sector a jövő év második felében költözik be a boltokba, a Playstation 3 és Xbox 360 tulajok írhatják fel a beszerzési listájukra.

DIRT: COLIN MCRAE OFF-ROAD (PS3 / X360)

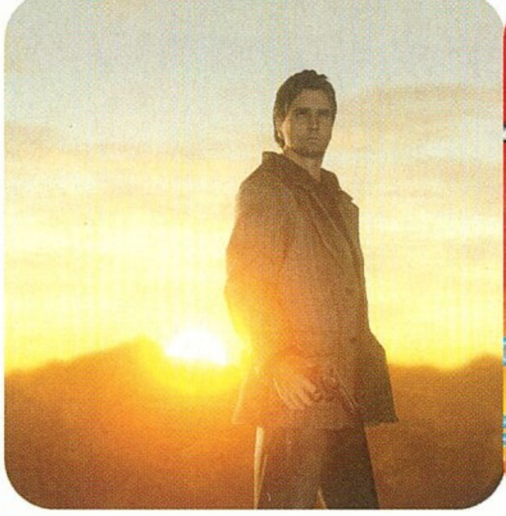
A játék, amit sokféleképpen hívnak: a patinás rally-sorozat következő generációs felvonása Colin McRae: DIRT címen lett bejelentve, mostanság azonban inkább a fent is olvasható **DIRT: Colin McRae Off-road** címen emlegeti a Codemasters – talán ezzel is jelezni akarván az újrafésült játékmenetet. Mert újrafésülés lesz, nem is akármilyen: a korábban megszokott, a rally szabályaihoz ragaszkodó játékmódok mellett megjelenik a szabad versenyzés – kötött pályákon és azokon túl, a sarkunkban (enyhe képzavar, legyen inkább: a sárhányónk mögött) száguldó ellenfelekkel. A klasszikus játékmódok közül a Rally Cross és Hill Climb móduszokat tartják meg biztosan, és persze továbbra is licencelt járművek és hivatalos pályák várják a rajongókat.

Kódmesterék nagyon büszkék az új, kifejezetten a következő generációs masinák tudásához igazított / fejlesztett grafikus motorukra, a NEON-ra. A technológia megalkotása során nem kíméltek sem pénzt, sem időt: a motort másfél éve hegesztik, jelenleg harminc fős, kizárólag ennek dedikált csapat kalapál rajta. Az új motor felelős a korábbinál látványosan részletesebb járműmodellekért, pazar időjárás és részecske effekteket tol az arcunkba (por és eső, eddig soha nem látott színvonalon), a sérülésmodell láttán csettintgetni fogunk, és a pályák sem maradnak érintetlenül – a kocsikon kívül ezek is részletesen deformálhatók lesznek. „Az eddigi legélethűbb és legrészletesebb versenyjátékon dolgozunk" – mondja a Codemasters, mi pedig nagyon szeretnénk hinni nekik.

Az ígéretek 2007 első felében lényegülnek kézzelfogható formába: Playstation 3 és Xbox 360 platformokon fröcsög a sár – és talán a címét sem változtatják meg újra addig...











AFTERBURNER: BLACK FALCON (PSP)

„Ha az Ace Combat működik PSP-n, akkor az Afterburner is fog!" – csapott valaki az asztalra a Sega-nál. Legalább is mi valahogy így képzeljük az **Afterburner: Black Falcon** megszületését jelző pillanatot. A Sega mostanában amúgy is éppen újraéleszti a régóta tetszhalott állapotban leledző sorozatot – játéktermi Lindbergh alapokon már tesztelik (sőt, több helyen, többször be is mutatták) a folytatást, az Afterburner: Climax-ot. A PSP-s epizódnak ehhez nem sok köze (mondhatnánk azt is, hogy semmi köze sincs, de az nem hangzik olyan jól – pedig ez az igazság), és a fejlesztőválasztás is érdekes: a Fekete Sólyom mögött álló Planet Moon Studios eddig leginkább jófajta third-person lövöldéket fejlesztett (Giants: Citizen Kabuto, Armed and Dangerous – remek, hasfalszaggatóan poénos játékok nagygépekre; Infected – a kevésbé remek PSP-s próbálkozás).




A Black Falcon sztoriját a Giants történetéért felelős Tim Williams dobta össze, ami azért örvendetes, mert így a lövöldözésen kívül remélhetőleg ismét vaskos poénokra és elszállt dialógusokra van kilátás. A sztori amúgy is többrétű, több karaktert vonultat fel – mindegyikük megkapja a saját gépeit, illetve a saját küldetésfolyamát. A szóló kampányban így összesen harminc missziót abszolválhatunk, a játékidőt a küldetések újrajátszásával nyújthatjuk meg – amit már azért is érdemes megtenni, mert új karakterrel nekifutva addig rejtőzködő feladatokkal és ellenfelekkel futhatunk össze. A szingli repkedés mellett nyolcszereplős multiplayer várja a többszereplős légi akrobatikát előnyben részesítőket: itt a kötelező egymás elleni harcon kívül lehetőség nyílik a barátságos, kooperatív hadviselésre is. Megjelenni mikor fog? 2007 második negyedévében, ha minden jól megy.

APRÓLÉK

A Konzol századik megjelenése alkalmából a hírszerkesztő végleg elbúcsúzik a régi „Események – Játékok – Mazsolázó" formátumtól: a hírrovat hátsó traktusát ezentúl a szeptemberben (a visszajelzések alapján sikeresen) kipróbált „Aprólék" fogja uralni – apróbb, színes(ebb) hírek, nagyobb mennyiségben. Januártól esetleg tovább rendezkedünk strukturálisan, de erre még alszunk egyet…

>> Meghalt a **Gran Turismo HD**, éljen a **Gran Turismo HD Concept**! A Sony / Polyphony Digital nem dobja kereskedelmi forgalomba az eredetileg kissé furcsa koncepciójú („vedd meg az alapjátékot olcsón, aztán fizess minden egyes új pályáért és autóért") GT HD-t, hanem ingyenesen letölthetővé teszi – Gran Tursimo HD Concept címen. Két pálya, tíz autó, és további (állítólag szintén ingyenesen szipkázható) bővítmények a jövőben. Ja-



pánban karácsonyi ajándék (december huszonnegyedikétől tölthető), nekünk még várni kell rá. Igaz, a PS3-ra is…

>> Mennyire megy jól a bolt a **Nintendo**-nak? Jelenleg NAGYON. A nagybetűs „nagyon" esetünkben azt jelenti, hogy a kiotói kompánia összértéke 10.86 milliárd körül mozog, és a most futó (2007 márciusában záruló) üzleti évben is kőkemény nyereségre számítanak: terveink szerint 6.3 milliárd dolláros forgalom mellett 862 millió dollár nyereség vigyorog kifelé a könyvelésből. Csinos.

>> A Sony-nál is volt mit ünnepelni novemberben: a **Playstation 2** átugrotta a negyvenmilliós eladott darabszámot Európában, és ezzel kapásból fel is lépett a „legsikeresebb játékkonzol" feliratú dobogó legfelső fokára – az egymillióval hátrébb tanyázó PS1 az ezüstérmes, egyébként. A gépnek hat év alatt sikerült összehoznia a fenti mennyiséget. A PS2 európai menetelésének még abszolút nincs vége, a konzolból heti százezer fogy, további rekordok beállítása várható.

>> Hosszú várakozás az **Alan Wake**-re: a Remedy elképesztően hangulatosnak és gyönyörűnek ígérkező noir-psychothrillerje a friss hírek szerint csak valamikor 2008-ban fog megjelenni – konzolos fronton továbbra is kizárólag Xbox 360-ra.



>> Az Electronic Arts ismét vásárolt: ezúttal az eddig leginkább az EA sportjátékok PC-s verzióiért (Tiger Woods PGA Tour, Madden NFL…) felelős Headgate Studios ment át a tulajdonukba. A stúdiót kapásból átnevezték (EA Salt Lake), a kompánia a jövőben a Wii fejlesztéseknek szenteli az idejét.

>> **Halo 3** multiplayer bétateszt a horizonton: a publikus (értsd: gyakorlatilag bárki számára elérhető, aki rendelkezik aktív Xbox Live Gold előfizetéssel) multi demo valamikor 2007 elején indul, az amerikai játékosok már jelentkezhetnek is rá, mi, hátrányos helyzetű európaiak még nem – a hivatalos indoklás szerint azért, mert amúgy sem akarták összeengedni a két régiót, Európa külön tesztszervereket kap. A **Shadowrun** is átesik majd a publikus bétateszt-fázison – de erre egyelőre kizárólag az Államokból lehet benevezni, Európa valószínűleg kimarad a szórásból…



>> Alig került a boltok polcaira, az Ubisoft máris folytatást tervez a Wii-exkluzív **Red Steel**hez. A kiadó hivatalos honlapján dizájnert keresnek a második részhez, „RPG fejlesztési tapasztalattal" – műfajt váltanak (valószínűtlen), vagy a folytatás ezúttal tényleg egyedi lesz?

>> Saját céget alapított **Nobuo Uematsu**, a Final Fantasy széria (és sok más neves japán szerepjáték) zeneszerzője. A **Dog Ear Records** a játékzenéken kívül CD kiadással és filmes projektekkel is foglalkozni fog. Uematsu legutóbbi munkája a Japánban december elején debütáló Blue Dragon volt, a mester jelenleg a Lost Odyssey zenei munkálataival van elfoglalva.



>> Online csiki-csuki: a **Motorstorm** japán megjelenése ugyan keményen beelőzi a többi régiót (december közepe, szemben a március környékére tervezett amerikai / európai premierrel), de ennek ára van – hiányzik belőle az online multi. Megnyugtatásul: az európai verzióban már benne lesz, sőt, állítólag még magán a játékon is csiszolnak egy finomat az Evolution Studios-nál.

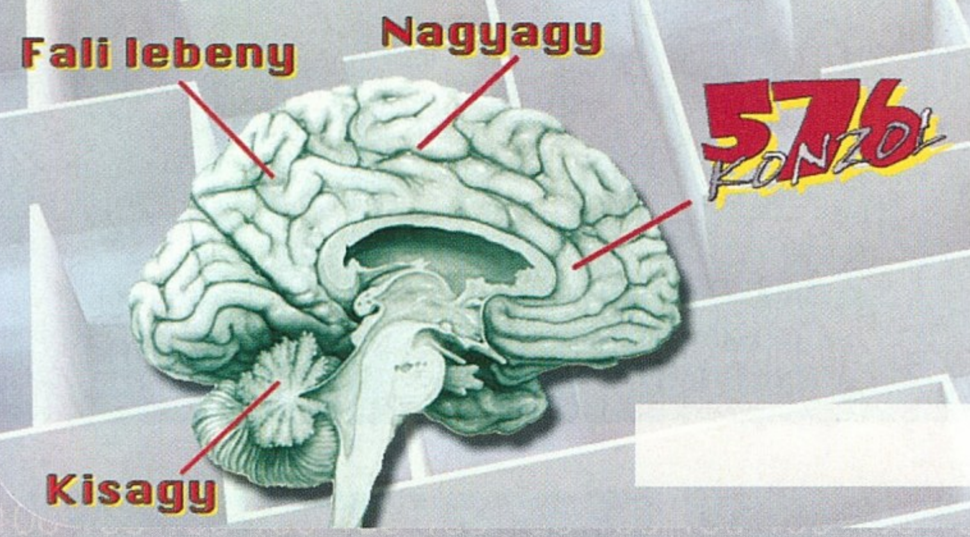
>> **Gears of War** sikerek: az Epic akcióopusa laza két hét alatt ugrotta át a bűvös egymilliós eladott példányszám-korlátot világszinten, ezzel a leggyorsabban fogyó Xbox 360 játéknak mondhatja magát. Időközben megindultak a találgatások az esetleges folytatásról is: egy interjúban elhangzott a „trilógia" szó, Mark Rein, az Epic elnöke pedig arról beszélt, hogy ő tulajdonképpen nagyon sok folytatást el tud képzelni – amíg sikeres a játék.

>> A **Dreamcast** él – feltéve, ha elfogadjuk az „egy konzol addig nem hal meg, amíg új játékok jelennek meg rá" definíciót. Az NG:DEV.TEAM eredetileg Neo-Geo árkád-platformra szánt lövöldéjének, a **Last Hope**-nak DC verziója pedig nekünk határozottan új játéknak tűnik – talán azért, mert az is. Hat pálya, négy nehézségi fo-



kozat, kézzel rajzolt hátterek és CG ellenfelek, finom parallax-scroll és stabil hatvan frame / secundum – a dreamcastes shmup-ok Végső Reménye, az Utolsó Dreamcast Játék? Majd meglátjuk…

Liquid

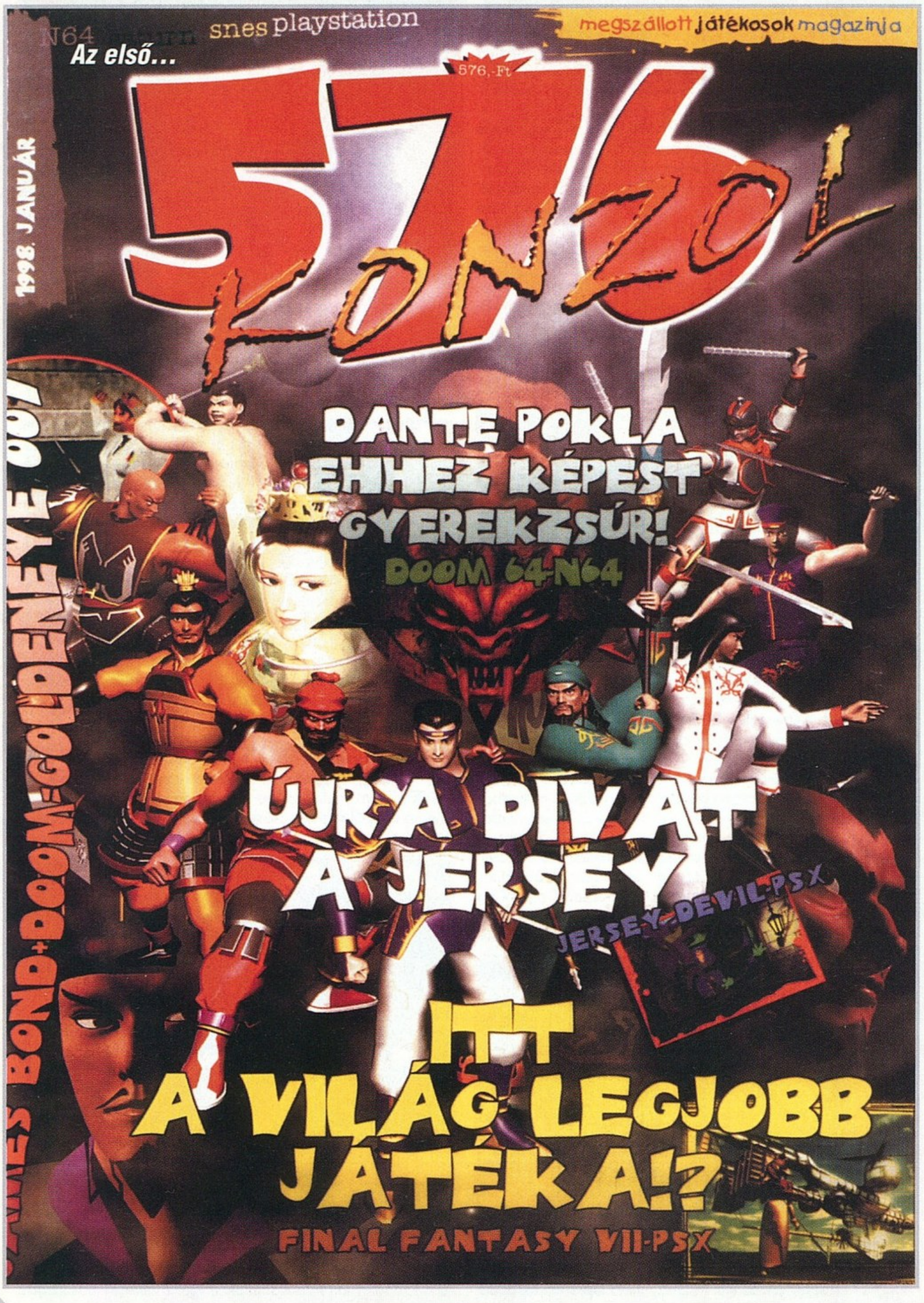


A Hónap Témája

100

…szóval valahol ott hagytuk abba az AKTuálisban, hogy egészségesen paráztam némileg ettől a jubileumi számtól (mert már annyit nyomták a fejembe a témát, hogy másra sem tudtam gondolni – lassan úgy éreztem magam, mint érintetlen Juliska az első bál előtt), de annyira azért nem, hogy a kétségbeesés öngyilkossági kísérletekkel tarkított alkotói válságba taszított volna. Ahhoz azért túlságosan el voltam havazva, ugyanis mostanra sikerült elérnem azt, hogy az éjszakákon és hétvégéken kívül semmi más nincs az életemben, csak mindig a legújabb Konzol. Oké, nem sírok, a bányában vagy a híd alatt rumlisabb lenne az élet…

Volt ugyebár néhány alapötletem, de hamar eszembe jutott a mondás, miszerint néma gyereknek anyja sem érti a szavát – miért is ne kérdeznélek meg titeket, hogy ti mit szeretnétek látni egy ilyen ünnepi alkalomkor? Érdeklődtem, kóstolgattam, csipegettem, tapogatóztam, vizslattam a fórumot, és miután a mutatóm „bizonytalan”-ból átlibbent „most aztán már gőzöm sincs” állapotba, felhagytam a közvélemény kutatással, ráadásul pechemre az egyébként mindent megmondó Galaxis Útikalauz Stopposoknak „nagy intergalaktikus megoldás századik számok esetére” fejezete is a jól ismert nagy kék hibaüzenettel fagyott ki a legrosszabb pillanatban.



Aztán persze megjött a szikra, és fényt láttam az addig vaksötét alagút végén!

A 100. Konzoltól mindenki mást vár, hisz a magazinnal eltöltött évek – legyen valaki 9 éve vagy 9 hónapja olvasó – mindenkinek más emlékeket hordoznak, saját, külön bejáratú, vélhetőleg – és reményeim szerint – kellemes emlékeket, annak ellenére, hogy maga a Konzol talán mindannyiunknak ugyanazt jelenti: a kapcsolatot, az összetartozást, hisz mi mind *megszállott játékosok* vagyunk.

Szerintem mi kell a századik Konzolba?

Először is kell egy jó sztori. Na, de kilenc év borzalmasan hosszú idő ám. Ezalatt simán tönkremegy egy házasság, felnő egy gyerek, elkopik egy bicikli, lemegy két-három konzolgeneráció, és még a darált húsos taco-t is meg lehet unni, ergo ennyi évet egy úgy elmesélni egy olyan kétoldalas írásban, mint ez itt, hogy az egy durva nagy kerek történetté álljon össze, szerintem lehetetlen feladat egy főszerkesztőnek. Most gondolj bele, mintha valaki azt kérné, két oldalban foglald össze a fél életedet…

Hogy is kezdődött… mint a Resident Evil. A „resident” az ugye az „állandó”, de az „evil” itt a lényeg. Volt egy legendás újság, amin túlzás nélkül állíthatom, generációk nőttek fel, az 576 KByte. Ezt ugye akkoriban Zolee barátom főszerkesztette (ha jól emlékszem… bakker, tök lyukas az agyam), és számítógépes játékokról szólt. Én, mint a cég feketebáránya, aki mindig új utakon jár, már akkoriban másfelé kacsingattam, mégpedig a konzolok mesés világa felé. Sokat jártunk Ausztriába, masszíroztam Zsoltot, a tulajt, hogy ezt a gépet is vegyük meg, meg azt is, és hogy MegaDrive nélkül sem lehet élni, meg a GameBoy is olyan, mint halnak a víz, és ha már ennyi szép masinánk van, hozzuk be ezt a Magyarországon még gyerekcipőben járó témát az újságba. Egyre több oldalon, egyre színesebb cikkeket és teszteket gyártottam, és meglepve vettem le a visszajelzésekből, hogy egyre több embert érdekel a buli. Működött is dolog egy ideig, de aztán jött az a bizonyos „evil”.

Maga az ördög. A számítógépesek. A PC-sek. Nem bírták elviselni azt a pár oldalt a KByte-ban.

Kezdetben jókat röhögtünk a sok anyázó levélen Zoleeval, de aztán be kellett látnunk: sokkal jobban járunk, ha új fejezetet nyitunk a cég életében, mert egyrészről olvasókat veszthetünk a PC-konzol háború által, másrészről a KByteban már nincs lehetőség a terjeszkedésre.

Felvetettem, mi lenne, ha csinálnánk egy másik, konzolos újságot. Zsolt terveket kért. Akkoriban jött be a Sony Magyarországra, szállingóztak ez első tesztverziók, köztük a Final Fantasy VII. Beleestem. Szerelmes lettem. Halálosan szerelemes. Terveket készítettünk. Kombináltunk. Számolgattunk. Végül odatettem a kidolgozott ötletet a tulaj elé. Csak annyit mondott: „Ha ezt minden hónapban meg tudjátok csinálni, és el is tudjuk adni, felőlem mehet!”

Megszületett az 576 Konzol.

Tulajdonképpen „ősi ellenségeinknek” köszönhetjük, hogy vagyunk…

Most ugye annak kéne következni, hogy mi történt ezalatt a 9 év alatt. Hát, ha azt kérdeznéd, hogy éreztem magam akkor, amikor Cheap barátomnál egy konzolbuliban fordítva fogtam meg az egeret, hangosan anyázva (emlékszem, Vega sírva röhögött ki), hogy inverzben működik, könnyebb dolgom lenne. De azt is kristály tisztán fel tudnám idézni, amikor például a Killzone-t teszteltem, koraeste kezdtem, és amikor először felnéztem a játékból, már hajnali öt volt.

Ez a gyönyörű kilenc viszont összefolyik. Rémlik, amikor egy szőke kisfiú (Kishercegnek hívtam magamban) bejött a szerkesztőségbe, hóna alatt egy gyűrött Super Nintendo dobozzal, Veres Mikiként bemutatkozva, de a következő kép már az, amikor ugyanez a szőke fiú, már férfivé érve, egy barna bombázó csajjal az oldalán nyomul be az ajtón.

Az is itt van előttem, amikor Csipit megismertem, tagbaszakadt fazonjával, aztán pár év múlva ugyanez a Csipi úgy nézett ki, mint egy versenysúlyánál levő szumó birkózó, hogy aztán újabb pár év múlva megint modellalkatúra soványodva álljon ott előttem – így visszanézve Csipihez naptárt lehetett volna igazítani, hisz minden páratlan évben sovány volt, a párosakban meg dundi...

Konzolos ereklyékkel megrakott polcaim – amikre mindenki emlékszik, aki egyszer is járt a szerkesztőségben – is jól mutatják az évek múlását. Az N64 és PS1 relikviák mindig szépen egy szinttel lejjebb költöztek, hogy aztán dobozokba kerüljenek, és átadják helyüket az újabb generációknak. Jöttek a PS2 és Xbox emléktárgyak, és lassan ők is beporosodtak, hátrébb csúsztak, ahogy beköszöntött a nextgen korszak...

Mennyi minden történt! A poénos marakodások Radeonnal, vagy amikor Krisz először megjelent az irodámban, egy paksaméta kinyomtatott próbateszttel (azt hittem papírgyűjtésre megy), Reiker, Dae, Stinger, Stiletto és a zseniális Liquid felcsípése a KByte-osoktól, Wilson kezdeti ugratása, majd elcsábítása, Szollár Gergő lehengerlő stílusa, Dzson megdumálása, HZX befűzése, hogy nekem dolgozzon, a mindig mosolygós Vega bekerülése, a mangaguru Oldern megjelenése, Oldal Tibi, a legendás Vári Zotya, a közös agyalások országos cimborámmal, Bagó Petivel, a görlgémer kommandó, Zsina és Petúnia beszervezése, és hát ott volt ugye Böjtös Gabi, a gót is... meg Endrédy Tibi, Szuper Gábor, Balu, az utánozhatatlan Gyalog Zoli... Samu fiam a pánkrokker, Xbot-Grath, BIG, aDaM... De hálával tartozom az aranykezű dizájner brigádnak is: Dénesnek, Ildikónak, a csodálatos Renátának, akivel már majdnem (vad)házasságban éltünk, és Attilának, az új fiúnak. De ez már mind történelem. (Ha valakit kihagytam, az csak a tompa agyam műve.)

Kezdetben az volt a cél, hogy egyáltalán talpon maradjunk, hogy bebizonyítsuk, a számítógépes magazinok mellett egy konzolos lap is fenn tud maradni. Aztán szépen fejlődtünk, és bár a 9 év alatt sokan sokszor eltemettek minket, és úgy gondolták, hogy kétvállra tudnak fektetni (valahogy még mindig állunk, megszívtátok gyíkok!), most már senki sem kételkedhet benne: az 576 Konzol megtalálta azt a hangnemet, ami a magyar konzolosok szívéhez szól.

Az a sokat kritizált hangnem. Az a sokat éltetett stílus. Belegondolva, soha egy tesztészemnek sem kellett elmondanom, hogy miként kell egy tesztet megírni, mit vigyen bele magából: mindenki, aki a 9 év alatt akár csak egy cikket is írt a Konzolba, ösztönösen tudta, mivel tudja előremozdítani a szekeret.

Annyi különböző tesztelő, annyi más-más stílus, habitus, és mégis, ennyi évig, ennyi olvasóhoz tudtunk szólni egyszerre. Milyen érdekes, hogy mindenki ösztönösen tudta, kérés nélkül: az 576 hangulatához hozzátartozik az, hogy egy írás ne csak a játékról szóljon, hanem az emberről is.

Mert nem a szakma a lényeg, hanem az ember. Talán ebben rejlik az egyediségünk, ettől tudunk mások lenni, mint a tucatlapok?

Köszönöm nektek Konzol Team, hölgyeknek és uraknak, régieknek és újaknak, egyaránt!

Ha azt kérdeznétek, jelent-e számomra valami gyökeres változást ez a jubileum, be kell vallanom: igen. Sokszor említettem már, hogy pályafutásom során elértem azt a pillanatot (nem titok, az Amiga 500 volt az utolsó bentlakó), amikor elhatároztam: nem tartok otthon semmilyen játékgépet. Legyen a barlangom „játékmentes" terület, hisz ez a munkám, ez az életem, ezt csinálom napi tíz órában (vagy több), egyszerűen meg kellett húzni valahol a határt.

Most azonban, 2006 végén változtattam. Vettem egy HDTV-t, egy X360-at, egy PS2-t, és egy laptoppal is gazdagabb lettem, sőt, bekötöttem az internetet is. Talán most már elég érett vagyok ahhoz, hogy tudjam a mértéket, hogy ne játsszam magam túl.

A francba... játszani jó!

Oké, eljutottunk idáig, hogyan tovább? Ahogy eddig. Az 576 Konzol nem az az újság, amelynél elérsz valameddig, aztán életed végéig ülhetsz a babérjaidon. A konzolvilág változik, fejlődik, új gépek, új játékosok jönnek, és mindig van valami új téma, mindig hallasz valami új sztorit, ami beindítja a fantáziád, ami arra ösztönöz, hogy a következő szám is a lehető legjobban sikerüljön.

Ezeket a történeteket gyakran ti, játékosok és olvasók szolgáltatjátok. Köztetek vannak olyanok, mint például Dezső barátom, aki a DOA4 kedvéért vett egy über fejhallgatót, és játék közben lekapcsolja a zenét, hogy csak a bunyó zaját hallja. Ti vagytok azok, akik országos Fifa versenyt nyertek, akik 100%-ra kipörgetitek a Gran Turismo-t, 120 millió kreditet csináltok a Prey kezdőhelyszínének nyerőgépén úgy, hogy hetekig el sem kezditek a tényleges játékot, vagy randira viszitek Barretet az FFVII-ből.

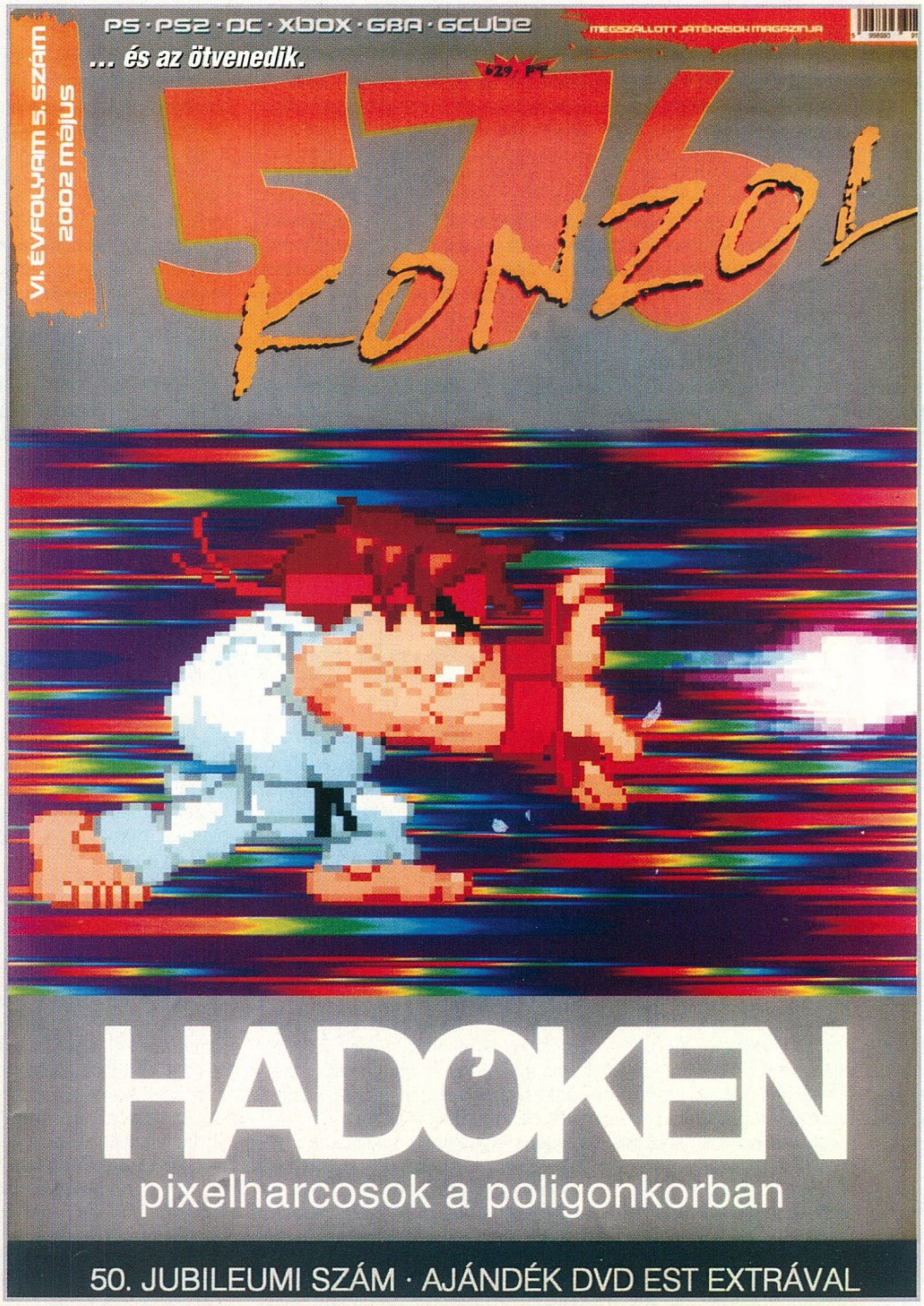
Ti vagytok azok, akik jelenlétetekkel emelitek fórumunk fényét, ajándékokat és jókívánságokat küldtök, és ha kell, akár Szigetjegyet is – Zolika, örök hálám neked! Talán nem lehet elégszer megköszönni: jó, hogy olvastok minket, hogy előfizettek ránk.

Respect nektek, gémerek!

Nos, asszem' pont eleget nosztalgiáztunk (ennyi elérzékenyülés remélem még belefér – ha sok volt, bocs, ti akartatok „történelmet"), most akkor vessétek bele magatokat a századikba! Van benne visszaemlékezés, van benne retro, van benne játék minden generációhoz, majdnem minden géptípushoz, megismerhetitek az aktuális gárdát, szól a régi barátokhoz, szól az új olvasókhoz, egyszerre modern és klasszikus, és ami nekem személy szerint a legjobban esik, ti is elmondjátok a Csevegőben, hogy mit jelent nektek az 576 Konzol.

Találkozunk januárban!

Martin





Balog Miklós
(Csipi M Lee, Csipi G, Ali Cs, A Császár)

életkor
29
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
egy fiúgyermek apjának nehéz, de szép szakmáját űzöm szabadidőmben

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

...És akkor még az elemit koptattuk a spanokkal, amikor megkeresett az egyik cimbim, hogy elkelne a segítségem az egyik ilyen videojátékokkal foglalkozó cégénél, mert eléggé elakadt a tudományuk, és most már csak az én dzséniuszom segíthet, ami messze földön híres volt, mert állandóan tágítottam a tudásomat vagy mit. Én persze húztam a pofám, mert elég sutyerák dolognak tartottam, hogy az emberek a TV előtt fúrják el az idejüket, miközben bárhova le lehet menni, lelazulni, meg stírölni a lúvnyák buláját, meg egyébként is délutánonként a garázsban párhuzamosan dolgoztunk a haverokkal az écc meg a rákok ellenszerén, úgyhogy semmi időm nem volt erre a baromságra. Aztán végül csak beadtam a derekamat, apci is elengedett, és ki is utaztam oda Kínába vagy hova a Nintendóhoz, ahol először jól lelazultam a kínai csajokkal, aztán adtam a fickóknak néhány jó tanácsot. Olyanokat, mint hogy a kis piros bajszos figura milyen cool lenne, ha egy dinón lovagolna, meg hogy abba a másik játékban a kisgyereknek, a fakard helyett lehetne fém kardja is, meg vigyen magával bombákat is, amivel mindent, de mindent felrobbanthat, és nőjön is meg, és akkor azt mondták, hogy én vagyok a legnagyobb arc, és hogy ezzel kihúztam őket a kakiból... Hát így kezdődött.

Én és az 576 Konzol

...És akkor már nem sokat dolgoztam a kínaiakkal, mert állandóan beszóltak, meg már nem is akartak annyit lazulni, mint én, és a végén mondtam is nekik, hogy ne szóljatok már be öcsikék, hagy lazuljak le nyugodtan! És akkor a galerivel átmentünk egy másik országba vagy hova, de lehet, hogy nem is utaztunk, csak nekem tűnt úgy, mert már elég nehéz volt megkülönböztetni a dolgokat, de már egy másik szobában voltunk az biztos, és a spanokkal elkezdtünk lazulni, a csajok meg rengeteget dolgoztak az alsó szinten, mi meg ha ráértünk csak úgy a saját szórakoztatásunkra elkezdtük megálmodni a jövő csodamasináját, ami később CCD-s lett vagy milyen. Egy durva dimenzióközti utazás után hamar meg is láttam az egészet a maga valójában, és tökre bejött a népeknek is, mert a Sony vagy ki még meg is vásárolta tőlünk, de közben meg hívott egy figura onnan, ahová mindig visszahúz majd a szívem, azaz a szülők földjéről, vagy honnan. Azt akarta, hogy menjek az ő újságjába és írjak a játékokról. A bandába be ne vegyünk rögtön öreg? – gondoltam magamban, mert a videojátszásnál már csak a videojátszásról való írást tartottam nyomorúságosabb dolognak, de azért ravaszul megkérdeztem, hogy mennyi zsét dob ki, meg milyenek a lúvnyák otthon. És akkor olyant mondott, amit sosem felejtek majd el. Azt mondta, hogy a suták jól melóznak ugyan, és a lé se rossz, de most sokkal többről van itt szó. Ha ugyanis én is az ő újságjánál firkálok, végre a béna kelet meg a király nyugat békét köthetne. És akkor ezen nagyon elgondolkodtam, még rá is kellett lazulnom, mert hát a nyugat és a kelet közti harcok már időtlen idők tartottak, és úgy tűnt sosem lesz vége, de most ezzel felcsillant egy apró reménysugár a vérvörös fekete éjszakában. És akkor úgy döntöttem, hogy ennek a dolognak van értelme, és ha csak kis ideig is, de nyugalom és béke lesz újra az utcákon, akkor én is kibírom azt a havi fél órát, amikor hazudgálok egy kicsit azokról a hülye játékokról, persze jól belazulva. Szóval, amíg itt vagyok az újságnál, a gyerekek nyugodt szívvel futhatnak le a sarki plázába cukorkát venni, anélkül, hogy a mocskos keletiek elvennék tőlük a drága mobiljukat, az asszonyok meg félelem nélkül lemehetnek a mosodákba, és senki nem akarja őket megerőszakolni a szennyesen. Szóval itt vagyok és őrzöm a békét, amíg nem lesz valaki, akinek olyan nagy és bátor a szíve, mint az enyém, és át nem veszi egyszer a helyem, mert a békét, azt őrizni kell mindenáron. Szóval azt kérdezitek mit jelent nekem az 576 Konzol? A békét öcsisajt, a békét... És az a legfontosabb. Plísz! Ja és buzogány keletiek, csak hogy tudjátok: a nyugat a király, és bármikor lenyomunk titeket, eftarisznyák...

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

És akkor már megvolt a csodamasinánk, meg már javában benne voltuk a békében is, de nem volt olyan überf@sza játék amilyet akartam, és amivel talán még én is játszottam volna. És akkor mondtam a spanoknak a galeriből, hogy bazzeg csináljunk már egy olyan játékot, amilyet mindig is akartunk bazzeg! És akkor eszméletlenül sokat kellett lazulni, rendesen meg is makkantam, mert azt akartam, hogy ez a játék legyen a világ legfrankóbb cucca. És kitaláltam hogy legyen egy másik bolygó, városokkal meg mindennel, ahol be lehet menni minden házba. Meg hogy mindenkinek teccen tegyünk bele sürikenes kínai kiscsajt, meg dagad fekát, hogy a hárlemi tesók is szeressék a játékot, meg legyen benne nagycsöcsű bárpultos nuna is, akire mindenki verheti a nyálát. Meg a csajoknak tegyünk bele hullámvasutas vidámparkot lufikkal. És akkor azt is kitaláltuk, hogy a főhőssel ne csak a lúvnyákat lehessen megdönteni, hanem aki akarja, meg a radiátorok, felvihessék a negrót is az óriáskeréknek vagy minek a kabinjába a tűzijátékra. És akkor mindenki azt mondta, hogy ez nagyon állat, mert ez lesz az első olyan játék, amiben helyet kap ez a dolog is, és hogy ez milyen szabadelvű meg nyitott mindenre meg minden. És akkor még nem volt cenz óra vagy mi, ezért a pilóta csákónak lehetett olyan speciális támadást is csinálni, ahol a dinamitot a szivarjával gyújtotta meg, mert most már nem lehet cigizni egyik játékban sem, csak abban a kommandósban. És akkor egyre jobban tágítottam a tudásomat, és szét is csúsztam és megálmodtam egy erdőt tele békákkal, meg hatkerekű autót, meg repülőt és tengeralattjárót is láttam álmomban, és ez mind bekerült a játékba. És mondtam, hogy a fegyverekre lehessen mindenféle színű gyémántot is rakni, hogy ha összejövünk egy harcos találkozón, akkor lehessen villogni velük a többiek előtt. Meg legyen benne hippi sátortáboron átgázoló vonatszerencsétlenség is vagy mi. És ha már a vonatoknál tartunk, végül felszálltam egy transzcendentális expresszre, ami egyre gyorsabban zakatolt velem, és már nem volt leszállás róla, és akkor jöttek a legnagyobb látomásaim. Azt mondtam a többieknek, hogy vazzeg tegyünk bele egy beszélő indián kutyát is a játékba, mert olyan még nem volt, meg ne legyenek lovak, hanem óriási mutáns színes csirkéken lehessen lovagolni. És akkor azt mondták, hogy én vagyok a legnagyobb arc, hogy ezt mind kitaláltam. És akkor nagyon mozdulatlanná dermedtem, és nagyon koncentráltam, mert valami nagyon-nagyon-nagy dologra készültem, az ujjaim hozzáértek a halántékomhoz, a szemeim kiguvadtak, és akkor hirtelen kitaláltam, hogy legyenek a játékban egyzsilliárd életerős óriás szörnyek, akiket senki nem tud majd legyőzni. Vagy ha le is győzik őket, akkor csak egy emberrel tudják, mert azt hogy hogyan kell három emberrel legyőzni, csak én tudtam az egész világon egyedül, és senki se más. És akkor az összes spanom a világban azt mondta, hogy én vagyok a legeslegnagyobb arc, még az istennél is nagyobb, mert az isten hat nap alatt is csak ezt a béna világot tudta megteremteni, én viszont sokkal gyorsabban kitaláltam egy sokkal jobbat, ahol csirkéken lehet lovagolni, meg van olyan madaras varázslat, amivel fel lehet éleszteni a halottakat. És akkor azt mondtam, hogy: *ne bántsátok az istent, mert józanul csak sz*r világot lehetett teremteni,* ***és most még sok itt a dolgom a kis manóm miatt***, de amikor majd feljutok a mennyországba, jól lelazulunk az öreggel, és a világ sokkal jobb lesz, majd meglátjátok. Amúgy a játék nagyon tetszett a népeknek még a keleti oldalon is, mert mindenki csak úgy beszélt róla, mint a világ legjobb játékáról...

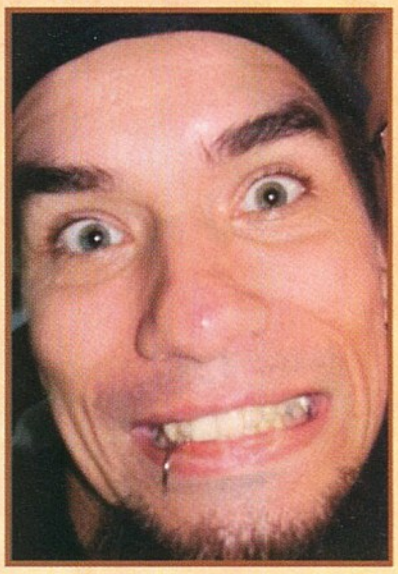
Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

1987... Faterom megveszi első mikroszámítógépem, egy ZX Spectrumot. Szerelem első látásra... Haverok és barátok a téren, én meg otthon, egyedül a sötét szobában, és csak tolom, mint az őrült. Sápadt ábrázatomat a Moon Cresta, Hunchback, Pinball, Green Beret képei világítják meg. A „mi leszel ha nagy leszel" kérdésre már az idő tájt magabiztosan „hát az Óceán gyárban fogok dolgozni" felkiáltással felelek. „Miiii?" – értetlenkedik a tanár... „vagyis az Ocean szoftverfejlesztő legendánál", replikázok utólag, gondolatban. 2006... Kontroller a kezemben – és bár továbbra is egyedül, de – igazán boldogan ...álmaim teljesültek, munkám egyben a hivatásom is.

[D a e]

(Dae_dead, Laz)

életkor
jövőre XXX
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
videojáték kultúra
zsurnalizmus,
videojáték-fejlesztés,
anarchizmus



Én és az 576 Konzol

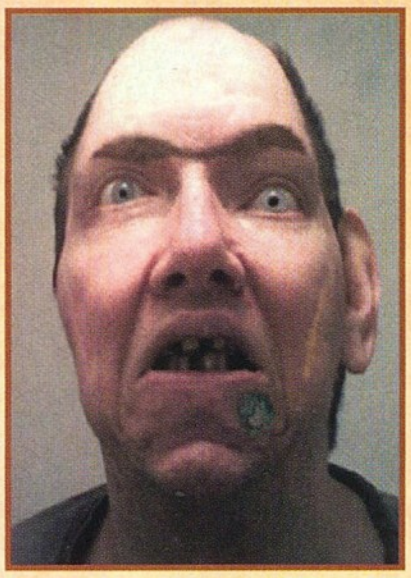
Soha nem fogom elfelejteni azt a lassan négy évvel ezelőtti februári, másnapos reggelemet. Csörög a telefon, elcsukló hangon belerőfögök. A vonal túlsó végén Martin – nekem azóta csak Fater –, aki jó szokásához híven egyből a dolgok kellős közepébe vág: „Szevasz Dae, itt van életed nagy lehetősége, írhatsz a Konzolba!". Nem hiszek a fülemnek, köpni-nyelni nem tudok. Próbálom összeszedni magam, majd kisvártatva kinyögök egy bizonytalannak tűnő, de őszinte igent. Azonnal körbetelefonálok mindenkit, aki elérhető, szüleim, barátaim, haverjaim, és eldicsekedek a nagy hírrel. No, de ne rohanjunk ennyire a dolgok elébe, pár szó az előzményekről.

A videojáték zsurnalisztika közelébe barátom, Reiker révén kerültem, még 2002-ben. ő volt az, aki akkori 576 Kbyte főszerkesztőként az újság egy tiszteletpéldányával jutalmazott engem és Stiletto-t a számára szimpatikus, konzolos vonatkozású fórumos hozzászólásainkért. Az újságot átnyálazva – minő meglepetés – arra lettem figyelmes, hogy a bevezetőben a stáb újságírókat toboroz. Minden tudásom összeszedve meghegesztettem életem első igazi cikkét, az Aerodancing 4-ről. Ez a nyomtatásba sose került, ráadásul nem éppen PC-s vonatkozású recenzió volt a belépőm ebbe a csodálatos, számomra akkor még misztikusnak tűnő világba. Négy csodálatos hónap elteltét követően a lap megszűnt, és én pedig már csak reménykedhettem benne, hogy egyszer talán máshol, más körülmények között folytathatom majd az addigra már szó szerint a szerelmemmé vált foglalkozást, amit úgy hívnak, hogy játékújságírás.

No ekkor jött Fater, és felkarolt. Örök hálával tartozok ezért neki, csakúgy mint Reikernek. Nem feltétlen csak azért, mert mindkettejüktől nagyon sokat tanultam, hanem azért is, mert lehetőséget adtak számomra, hogy azzal foglalkozzak, amivel mindig is, gyerekkorom óta foglalkozni szerettem volna. Ha ők nincsenek, akkor nagy valószínűséggel most nem csak, hogy nem tevékenykedhetnék a zsurnalisztikában, de minden bizonnyal videojátékok tervezésével sem foglalkozhatok. Lehetőséget adtak számomra – hogy Martin szavaival éljek –, szó szerint életem nagy lehetőségét. Lehet, hogy érzelgősnek tűnnek a soraim, de higgyétek el nem véletlen, hogy ilyen nosztalgikus az emlékezés... sok jó barátot, ismerőst, cimborát szereztem az események ez irányú alakulásának köszönhetően, ebből következően pedig elmondhatatlan mennyiségű felejthetetlen élményben volt – és remélem jó sokáig lesz is még – részem.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Nehéz, részemről tulajdonképpen az első, az elvárásainak teljes egészében meg nem felelő módon megoldható feladat elé állított Martin. Írjak egyetlen játékról, amelyet sose' fogok elfelejteni. Azonnal képek villantak át az agyamon... Moon Cresta... vagy inkább Green Beret... rohanok a kommandós csókával, késelem az ellent, ugrálok, gránátozok, speckó fegyvereket használok. R-Type, Penetrator, Moon Cresta... az első komoly shooterek, amelyek mellett heteket töltöttem, s az amelyek mellett eltöltött megszámlálhatatlan mennyiségű óráknak köszönhető, hogy ma is a stílus elkötelezett rajongója vagyok. Street Rod... ugye nem kell ecsetelnem, hogy mit tekintek a Turismo-féle tuningrendszer alapjának. Secret of the Monkey Island, Day of the Tentacle, Maniac Mansion, Indiana Jones and the Fate of Atlantis... pffff... nem tudtam felállni a gép mellől, a Lucas Arts gondoskodott róla e korai, PC-s kalandjáték-klasszikusokkal. S ha már itt tartunk – bár nem vagyok a Star Wars univerzum elkötelezett rajongója –, de X-Wing, Tie Fighter... aztán itt az Alone in the Dark, meg persze a Shadow of the Comet... szó szerint rettegéssel teli közös időtöltés tesómmal, s egyben persze a 3D korszak nyitánya. Forradalom! Wolfenstein-Doom-Quake trió, no ezek voltak még nagyágyúk, csorgott a nyálam, mire olyan masinám lett, amelyek révén lehetővé vált, hogy az id beengedjen az általa megálmodott világokba. Persze ne felejtsük el a Duke Nukemet , no meg a Redneck Rampage-et sem! Rémlik valami? Rég volt, szép volt, tán' igaz sem volt. Ugorjunk egy nagyot, kevés a hely. Metal Gear Solid, Silent Hill, a Playstation procija elolvad, én meg nem hiszek a szememnek. Konami az Isten! A Square Bushido Blade sorozata, meg a SEGA Virtua Fighterje mindent üt nálam, ha fightin'! Azért odateszi magát a SEGA is, nem csak a korai klasszikusaival, de a DC-s éra játéktörténeti alapvetéseivel is. Pár cím: REZ, Shenmue I-II. Ja, és akkor még persze Headhunter is. Mit nem fogok még elfelejteni? Semmit, ami shoot'em up... R-Tpye, Gradius, Metal Slug epizódok, csak hogy a legfontosabbakat említsem. DMC PS2-n, ICO, és persze Shadow of the Colossus. Minden egyes kolosszust megsirattam... nem vicc. Jöjjön a nagy kedvenc, a Rockstar! GTA összes, Red Dead Revolver és Manhunt. Ez utóbbi őrület – beteg vagy sem – nagy kedvencem! A méltánytalan módon elhanyagolt Beyond Good and Evil mellett töltött órák életem szó szerint legboldogabb pillanatai közé tartoztak. Mennyire kevés a hely, s nekem mennyi feledhetetlen élményem van... esélytelen vagyok, így inkább itt, és most abbahagyom. Talán csak annyit mondok még, hogy Forbidden Siren! Nem, Amplitude, Frequency... nem is O.TO.GI! Áhh, Inkább Gregory Horror Show... jajj, a HALO, jajj Undying, MDK, Panzer Dragoon, 1945... Srácok, ezt a feladatot nem tudom megoldani... órákig mesélhetnék... talán majd legközelebb!



Dzson Dzsonowszky

életkor
35/12 (eredeti/mentális)
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
spontán vegetálok

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Videoton faltenisz: hatalmas dolog, interaktivitás a tévén! Ahogy tekerem a tekerőt úgy mozog a vonal! Videoton TV computer: még hatalmasabb dolog, leírom, mit csináljon a gép, és azt csinálja! Commodore 16: 64-re nem volt pénz... Amiga 500: bécsi túra, családi valutakeret, szemkifolyós grafika, fülbemászó hangok, osztálytársak irigykedése! Amiga 1200: lehet ezt még überelni? Sega Saturn: 3D! Virtua Fighter, Daytona! Playstation: atyavilág, ez már játékterem, riddddzs réészeeeer! Tekken! Gran Turismo! Playstation 2: 1000 békés esztendő, jó játékok dögivel! N64, Xbox, GC, X360: futottak még. Playstation 3: Egyelőre a legnagyobb vágyálmom...

Én és az 576 Konzol

Kezdetben a magyarországi konzol játékmagazin piac kietlen és sötét vala. Ekkor az Úr így szóla: Legyen 576 Konzol! És válassza el a sötétet a világostól, és a pécét a konzoltól! És így lett, és látta az Úr, hogy ez jó, és lett este és reggel. Ekkor mondá az Úr: Legyenek 576 Konzol olvasók! És lészen az emberek az újságosok köré gyűltek, és követelék az vala 576 Konzol újságot, és sokan előfizetőkké levék az Úr örvendezésére és megelégedésére. És mondá az úr: Sokasodjatok és szaporodjatok, hirdessétek a földön, hogy csupán egy konzolos magazin létezik, és az a Konzol! És az emberek szétszéledtek, és hirdették vala a Konzol dicsőségét. Élt ebben az időben egy próféta, ki Dzsonnak neveztetett. Dzson egy Playstation 2 formájú barlangban élt a pusztában, az eledele Devilmaycry és Granturismo valá, és internetes fórumokon dorgálá meg azokat, kik nem imádák fekete hasábbálványát. A Konzol dicsősége néki is a fülébe jutott, ám a hitetlenek dorgálása lefoglalta minden idejét. Az Úr mindent látó szeme viszont látá őt, és amikor Dzson nem is gondolá, írás jelenék meg a falon, ami megmagyarázva annyit tett, hogy: Megmérettettél és tesztelőnek találtattál. Dzson pedig azonnal leborula a lócáról min üle és elaluvék, majd kijózanodván kérdezé: Mit akarsz, hogy cselekedjek, uram? Azt pedig felelt néki: Akarom, hogy jer szent szerkesztőségembe, és légy az én prófétám, ki hirdeti a Konzol dicsőségét. Dzson pedig felkerekedett, de meghagyta népének, hogy míg távol lészen, ne merészkedjék idegen bálványokat imádni, mert az bűn, és ki ilyet tesz, nem látja meg az ígéret nextgenjét. A barlangban pedig nagy fényesség támadt, midőn a próféta belépett, mert az Úr a villanyt egy ujjával felkapcsolá. És mondá: Minden holdhónapban vesd agyagtáblára a frigyjátékok cselekedeteit, midőn azt adom néked e szent helyen, melyen most állsz. És Dzson úgy cselekedék, a szövetség frigyjátékait vala nagy becsben tartá és írá azok cselekedeteiről. A Konzol népe pedig megelégedéssel olvasá fel azokat otthonában. És Dzson örvendezék, mert az Úr rézgarassal jutalmazá az ő prófétálását. Ám elégedetlenkedé is, mert igen mohó vala és több rézgarast kívágá az erszényében érezni, ám az Úr ezt látva megdorgálá szent szóval, és mondá néki mennydörgés és árvíz közepette: Te sz*r senki, én tettelek naggyá, nélkülem még mindig sz*r senki lennél, miért adnék többet a sz*rokért amiket írsz? És hallá Dzson az Úr szavait, és felelé néki: Sz*rért cseszem el az időmet a sz*r újságodnak meg a sz*r játékokra amiket adsz. És imigyen valá az minden holdhónapban, és Dzson örömmel szolgálá a Konzolt, magában hálákat adván az vala olvasóknak, és minden nap együtt imádkozván várák az megjövendölt nextgen kor beköszöntét. Ámen.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

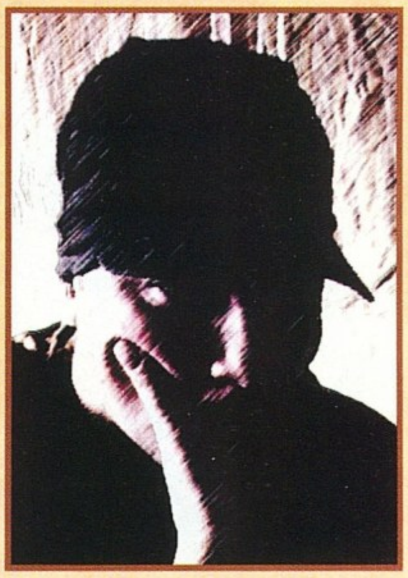
Határozottan a Powerslave (Exhumed) az a játék, amire még mindig meleg szívvel tekintek vissza. Abban az időben még eléggé kezdetlegesek voltak a konzolos shooterek, főleg kinézet terén, de a játék Egyiptomi világa szinte generációváltásként hatott rám. A meghajtó SlaveDriver engine-t később a DukeNukem 3D-ben is felhasználták, legalábbis Saturnon biztosan, és a Quake is gyanús, mert azt is a Lobotomy portolta konzolra. Az első szembetűnő tény az volt, hogy a táj baromi gyorsan és akadásoktól mentesen suhant, igaz, az ellenfelek és egyes tereptárgyak nem terjedtek ki a tér minden irányában, hanem lapka sprite-okból álltak, de ez csupán annyiban volt észrevehető, hogy perspektívától függetlenül mindig ugyanúgy néztek ki és fordultak az ember felé. Emlékszem, abban az időben éppen Pécsett volt barátnő-félém, és minden hétvégén cipeltem le a gépet, s míg én játszottam, addig ő drukkolt, meg felfedezte a titkos helyeket, amiket én a harc hevében esetleg nem vettem észre. (Zárójelben jegyzem meg, hogy a Rage Racer pedig az apját foglalta le hosszú időre, így nem zavart bennünket bizonyos ténykedésben.) Ám szomorú aspektusa is van a játéknak, mivel kb. a felénél vesztünk össze a csajjal. És igen nehéz volt újra elővenni és örömmel játszani vele, miközben az járt a fejemben, hogy nemrég még közösen tettük ugyanezt, és ő nézte ahogy élvezem (a Powerslave-ről van szó továbbra is!). De a mély és megrázó bánat elmúlt 2 nap után, és legyilkoltam a nagy, többszelvényes lávasárkányokat is, hogy megszerezzek valami újabb képességet a továbbjutásra. Mert nem lineáris volt ám a játékmenet, hanem pl. az ugrósaru megszerzése után vissza kellett menni egy olyan pályára, ahol addig csak egy irányba mehettem, mert a másik rész el volt zárva egy nagyobb padkával, ami meghaladta hősön vertikális haladási képességeit. Később tudtam hosszabb távon repülni, magasabb helyekről halál nélkül leesni, a víz alatt lélegezni bizonyos távon, és átmenni azokon az energiamezőkön, amiken addig nem. Visszagondolva és nosztalgiázva még mindig a profi fény-árnyék hatásokkal megáldott környezet az, ami leginkább az eszembe jut. Na és a fegyverek. Nem csak evilági gépezetekkel lehetett nyomulni, gépfegyverrel, lángszóróval, hanem misztikus, földöntúli erővel is harcolhattunk, pl. egy kesztyűfélével, és egy lándzsával, ami nyomkövetős kukacféléket lövöldözött magából. Sajnos PS2-n nem használhattam ki a gép textúra elmosó képességét, mert ilyenkor az objectek körül halovány szürke keret volt megfigyelhető, de szerintem a játék hagyományos kinézettel is a topon volt. Ám a Legacy of Kain: Soul Reaver elmosással szinte úgy nézett ki, mint a korai PS2 játékok, de sajnos csak egy játékról volt szó...

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

1984 – az első nagy bevásárló hullám Bécsbe, a Mariahilferstrasse bőségének soha nem látott világába. Valaki hűtőt hozott a trabant tetejére applikálva, van aki Commodore gépet a csomagtartóban – a C16-ból később Plus4 lett, 64, 128 majd 500, bár ez már Amiga név alatt futott. Számítógép vonalon aztán XT és a nyolcvanhatok lépcsője növekvő sorrendben, hogy végül egy „i" betűs gép kerüljön az asztalra. Játék pedig mindegyikre volt bőven: kazettán, lemezen, boltból, internetről. Van egyáltalán a világon olyan digitális eszköz, amire nem írt valaki valamilyen játékot?

hzx

életkor
30
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
bérrabszolga vagyok, állami alkalmazásban



Én és az 576 Konzol

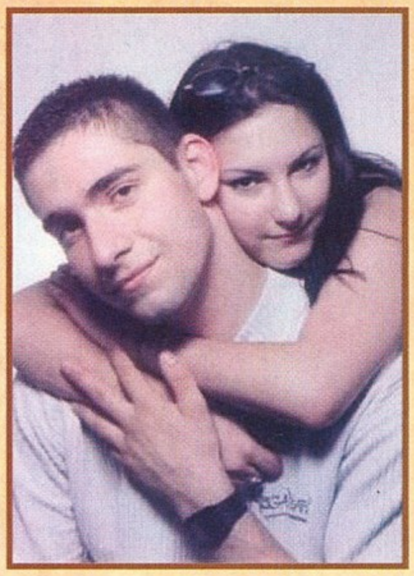
Huh. Nézzük csak: fogós kérdések egy 576 KByte nyereményjátékon Reiker főszerkesztő úr agyából, gyors megfejtés és válasz, ígérvény a fejlesztő által dedikált játékra, mint nyeremény (és amelyet azóta sem kaptam meg!), ennek kapcsán levelezés majd az EDGE Magazin Magyar Fanclub Találkozó megszervezése, ott megismerkedés és összebarátkozás a KByte srácokkal. KByte megszűnés, 576 Konzol nyílt nap, ott találkozás Martin bácsival, felkérés publikálásra, elfogadás és örömködés. Első cikkek a PlayStation 2 online és általános warez témában: út- és hangkeresés, amely megtalálásának aztán senki nem örül, mert az később olvasók agyára megy. És mindvégig vállvetve harc: az 576 Konzol és hzx az *új-zsurnalizmus* videojáték újságírásért és a nyomtatott sajtóért a Web2 online seregeivel szemben. Előre!

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Azt a 20 évet, amióta – hol többet, hol kevesebbet – játszom, három játék életre szóló élménye fogja át. Az első az Elite. A 8 bites gépekre írt epikus csoda, a sprite-ok és a pár pályás katakombák idején alkotott 3D „életszimulátor" (Copyright by Covboy), a maga teljes szabadságával, több ezer bolygórendszerével és hónapokon keresztül játszható kalandjaival a kalózok, a rendőrök és a Thargoidok ellen. Az Elite minden, amit máig szeretünk a videojátékokban, az alfa és az omega, az ultima ratio, a 42 – megyek is és eszkábálok neki egy kis szentélyt a kert végébe a szomszéd építkezéséből maradt kőből és fából.

1998. Az év, amikor a már említett EDGE megbicsaklott: önmaguk sznobságától eltelve nem engedhették, hogy egy számon belül két játék is maximális pontszámot kapjon – a konzol és a PC szekció által rendezett spontán verekedésből a konzolosok emelkedtek ki győztesen, így a Zelda témát akkor 3D-ben feldolgozó, de egyébként nem sok újdonságot hozó N64-es játék 10, míg a világot felforgató forradalmi Half-Life csak 9 pontot kapott. A HL mellett én is leteszem a voksomat – az FPS és akció/kaland játékok nulladik évét kijelölő Mű a folytatás kérdőjeles minősége ellenére is a alapvető alapvetés.

És a triász harmadik eleme: World of Warcraft. Hét millió ember nem tévedhet két éven keresztül: ennyien fizetik be hónapról hónapra a 3000 forint körüli előfizetési díjat a Blizzard/Vivendi bankszámlájára, hogy ott lehessenek benn: hogy harcoljanak a Horda vagy a Szövetség oldalán, hogy kalandozzanak a hegyek gyomrában, hogy kereskedjenek, hogy beszélgessenek az LFG csatornán vagy egyszerűen csak beszívhassák Azeroth tiszta levegőjét Winterspring hófödte csúcsain vagy Tanaris forró homokján. A WoW-ról nem lehet túl sokat írni, a WoW-ot játszani kell, mert a játékosoknak két élete van: az egyiket a WoW előtt töltik, a másikat az összes többi játék előtt.



Krisz

(Raj Krisztián)

életkor
26
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
a Konzol mellett itthon végezhető határidős melókat vállalok. szabadidőmet a párommal töltöm, barátokkal lógok, gyúrok, esetleg lustálkodok vagy hustlert nézek

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Gyermekkoromtól kezdve vonzottak a videojátékok, kezdve a C64-el, és az üdülőkön kiállított játékgépekkel, ahova édesanyám vagy nagymamám mindig elvitt. Volt „piaci" konzolom is, de közelebb csak Németországban kerültem a témához 2 és fél éves kintlétem során, részben apám 386-os, majd 486-os PC-je által, részben pedig a kinti Nintendo láznak köszönhetően. Itthon a barátaimmal gyakran eljártunk játéktermekbe, illetve olyan fizetős helyekre, ahol SNES és Megadrive stuffokkal lehetett nyomulni. Igazán komoly előrelépést a PS-em vásárlása jelentett, majd egy Dreamcasttal szerettem végleg bele ebbe a világba, ahonnan már nem volt megállás.

Én és az 576 Konzol

Bixbite barátom kezdettől fogva vásárolta az összes KByte magazint, nézte a SzEGAsztokat, még levelet is írt, amire válaszolt anno Martin (azóta is megvan a levél). Az 576 Konzolt is folyamatosan vette, így gyakorlatilag neki köszönhetem, hogy megismerhettem ezt a remek újságot. Mindig tőle kértem kölcsön a magazint, mivel '98-ban vettem meg a PS-emet. 2000-ben kezdtem el saját magam is gyűjteni a Konzolt, és azóta visszamenőleg az összes számot beszereztem, beleértve a Pecsában fellelt ritka első példányt is. Azóta már én adom kölcsön másoknak az újságot, de szegény gyűjteményem már nincsen túl jó állapotban, hiszen számtalan alkalommal átrágtam, hogy mindig képben legyek, vagy ha konkrét infót keresek. Abban az évben ősztől jártam progmat szakra (ELTE), így netközelbe is kerültem, és onnantól (vagy rá egy évre?) majdnem mindennap nézegettem bent a híreket az 576-on. Édesanyám az USA-ba költözött, barátnőm akkoriban nem volt, így az egyetem mellett magányomban lázas Dreamcastozásba kezdtem, és állandóan bújtam a Konzol magazint. Néha levelet is írtam, egy rövidebb be is került később a Csevibe (2003). Pont abban az emailben írtam a páromról (Beatrixról), aki hála az égnek szintén odavolt a videojátékokért, leginkább a Tomb Raider sorozatért. Habár kezdetben abszolút PS párti voltam, a DC annyira megfogott, hogy a hozzá közelebb álló Xbox-ot választottam következő gépnek 2002 végén. DC-n sok olyan stílust is megkedveltem, ami korábban egyáltalán nem érdekelt, pl. extrém sportok, platform, vagy RPG. Utóbbi sajnos nem igazán volt X-re, mégis nagyszerűen szórakoztam a konzollal. Szinte állandóan gyűjtöttem az infókat a netről, és különféle statisztikákat készítettem. 2003 körül döntöttem végleg úgy, hogy jelentkezek a Konzolhoz, de nem akartam elsietni. Profin fel akartam készülni rengeteg (végül összesen 20) próbacikkel. Azóta az időm tetemes részét az 576-nak szentelem. Mivel a progmat szak amúgy sem jött be nekem, ellenben rengeteg időmet vette el, inkább otthagytam az egyetemet. Amint felvett Martin, rövid időn belül vásároltam egy PS2-t, és egy GC-t is. Számomra nem fontos, hogy Sony, Microsoft, vagy Nintendo, egyszerűen játszani szeretek. És hogy mit is jelent nekem az 576 Konzol? Gyakorlatilag a fél életemet ez teszi most ki, szeretek sokat beszélgetni olvasókkal is. Nagyszerű újságnak tartom, leginkább egyedi stílusa miatt, és mert a saját útját járja. Büszke vagyok rá, hogy a csapat tagja lehetek, és ezt leginkább úgy hálálom meg, hogy lelkiismeretesen letesztelek minden játékot, amennyire csak az időm engedi, és legjobb tudásom szerint leírom tapasztalataimat.

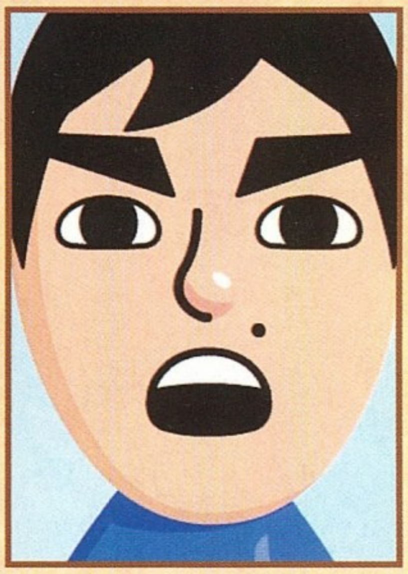
Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Nem volt könnyű eldönteni, hogy melyik játékot válasszam igazán felejthetetlennek, hiszen számos kedvencet halmoztam fel a hosszú évek során. Ott volt pl. a Metroid 2, mely kipróbálása után rögtön egy Gameboy vásárlása mellett döntöttem. Eszembe jutott PS-en a Gran Turismo vagy a Driver sorozat, melyekkel legalább egy bő évet töltöttem el lázas tuningolással és pörgős városi hajszákkal, a korszakalkotó MGS-ről nem is beszélve. Sok klasszikus fogott meg DC-n, PS2-n, GC-n, és X-en is, leginkább a Shenmue-t, a Metroid Prime-ot, a Resident Evil 4-et, és az MGS3-at emelném ki, ám én most mégis a Halo mellett döntök. Nem pusztán azért, mert egy legendás FPS, nem azért mert remek a kooperatív módja, és nem is azért, mert vagy egy tucatszor vittem már végig minden nehézségi szinten, hanem azért, mert bő két és fél éve multizunk megállás nélkül két gyermekkori barátommal, Bixbite-tal és Béla bácsival. Gyakorlatilag emiatt a klasszikus miatt vettem egy második X-et, hogy system linken tolhassuk a kedvenc pályánkat, a szabadtéri Blood Gulch-ot, 2 Vs. 1 (Team Slayer) felállásban (25 frag). Heti rendszerességgel járunk össze, több 100 (vagy talán 1000?) meccsen is túl vagyunk már, hogy szinte ugyanazon az egyetlen pályán irtsuk egymást irdatlan tempót diktálva, közben pedig röhögésbe fulladó anyázásokkal emelve a hangulatot. És még így, 2 és fél év után is okozhat meglepetéseket a stuff, hiszen egyszerűen tökéletesen lett összeállítva minden egyes eleme. Mindannyian profi „harcosokká" képeztük ki magunkat, de emellett vannak egyedi erősségeink is. Bix a gránátok és az állandó meglepetések mestere, Béla bácsi a pisztollyal bánik példásan, emellett mániákus felkutatója a különféle búvóhelyeknek, jómagam pedig kiválóan kezelem a snipert, és szintén nagy kedvenceim a Ghost és a Scorpion tank, plusz imádom az ütlegelős közelharcokat. Minden egyes szituációt kitanultunk, és minden hangra pontosan tudjuk mit kell lépni, hogy ki hova teleportált, mit vett fel (fegyver, pajzs, láthatatlansági), mibe szállt be, és hogy mit kell ilyenkor pontosan lépni. Valakit sniperrel becélozni tankban már nem nagy kunszt, az igazi megmérettetés Ghostból kiszedni a pálya másik végéből. A Blood Gulch pályák igazi ízét pedig az az eszement ökörködés adja, amit közben levágunk (mások tuti őrültnek néznének), amihez hasonló hangulatot mi még egyetlen más multis játéknál sem tapasztaltunk. Jöhet Halo 2, jöhet Gears of War, elvagyunk azokkal is, de mi nem tágítunk a tradicionális profi sportunktól.

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

A szokásos történet: a nyolcvanas évek első traktusában egy cimboránál megláttam egy Atari 2600-at, Pac-Man és Pitfall minden mennyiségben. Aztán C64 a boldogult emlékű NSZK-ból, egy rokonlátogatás szerves következményeként. Onnantól nem volt megállás, szépen sorban elfogyasztottam a kor (szinte) összes népszerű, játékcélú masináját, a kilencvenes évek elején jött a PC és Megadrive, aztán minden más. Régi, hosszan tartó, szenvedélyes kapcsolat.

Liquid
(Somosi László)



életkor
ha nő lennék, már le kéne tagadnom belőle egy ötöst: 32
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
valami „lógus", de az elejét már elfelejtettem, szerencsére

Én és az 576 Konzol

Kezdjük Ádámnál és Évánál: a kilencvenes évek elejétől (a második évfolyam környékén) fedeztem fel magamnak az 576 KByte-ot. Hideg, ködös téli reggel, a busz nem jött, az újságos már nyitva volt, a standra kipakolt lapok között megláttam egy ilyen sárkányos borítójú magazint (a játékra már nem emlékszem, valószínűleg valamelyik ősi RPG került a címlapra). Mivel éppen a szerepjátékos korszakomat éltem (Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition, füstös, borgőzös hajnalokba nyúlóan), vetettem rá egy második pillantást is – ekkor vált nyilvánvalóvá, hogy ez bizony videojátékos-számítógépes magazin – a németeknél ugyan már láttam ilyesmit, de itthon még nem nagyon. Megvettem. Tetszett. Megint megvettem. Még akkor is tetszett. Valamikor '93 magasságában jött a KByte első nagy dizájnváltása – a lap szexi lett. Nincs rá jobb kifejezés, a viszonylag egyszerű, javarészt fekete-fehér publikációkhoz szokott lelkemet a szó legszorosabban értelmében sokkolta, hogy egy havilap ilyen jól bírjon kinézni. A KByte és én sokáig remekül megvoltunk egymással, a kilencvenes évek közepén leginkább PC-n játszottam, Doom, Quake, az első valósidejű stratégiák, a „térképezős" szerepjátékok, hálózati deathmatch, az első netes szárnypróbálgatások és online játék (szigorúan modemen, hol volt akkor a szélessáv...). Az 576 Konzollal pont a legjobbkor akadtam össze: '97-re kezdtem beleunni az FPS-ekbe, a KByte-ban is egy Martin nevezetű úriember SNES / Megadrive / Anime cikkeit vártam leginkább. Ekkor jött a Metal Gear Solid, és vele együtt az 576 Konzol. Ismét a szó legszorosabb értelmében, egy haverom hozta át hozzám hétvégére a PS-ét, adott mellé pár játékot, meg néhány Konzolt „nagyon jó cikkek vannak benne" felkiáltással. Elolvastam az MGS cikket – húha, ez már valami, nézzük meg a játékot! Megnéztem. Szerelem. Rendszeres Konzol vásárló lettem, az ezredforduló környékén elkezdtem publikálni különféle online magazinokba, vadul fórumoztam az Index (akkoriban még nagyon vibráns és pörgős) Gamez szekciójában. Martin apu valószínűleg itt figyelt fel az okosságaimra, és publikálási lehetőséget ajánlott – elsőként a KByte-ban, aztán a Konzolban is.

Mit jelent nekem a Konzol? Kis hazánk leghangulatosabb, legcsaládiasabb játéktémájú publikációja, ami talán azért ilyen jó, mert olyan, mint Forrest Gump doboz csokoládéja – ezerféle ízben érkezik, és soha nem tudhatod, hogy milyen izgalmas új dolgok lapulnak benne.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Több játék is van, amit valószínűleg soha nem fogok elfelejteni (talán még az unokáimnak is mesélni fogok róluk az ősz szakállamat simogatva), de ha mindenképpen ki kell választani egyet, akkor a **Metal Gear Solid** első része lenne az. Az MGS minden szempontból reveláció volt számomra: előtte játszottam már izgalmas játékokkal, humoros játékokkal, jó történettel megáldott játékokkal – de olyan játékkal, ami EGYSZERRE volt izgalmas, megható, csavaros, lenyűgöző... ez a hely a Metal Gear Solidnak van (lesz?) fent tartva. Már az első tíz perc odaszegez a székhez: a lopakodás (akkoriban még teljesen, abszolút újszerű!) izgalma, a Hind D rotorja által felkavart levegő ott remeg a kezedben (szerintem azóta nem alkalmazták olyan jól az irányító rumble funkcióját...), Snake ledobja magáról a búvármaszkot, beindul a zene, „Metal Gear Solid – Tactical Espionage Action" felírat a képernyőn – eszméletlenül hatásos volt, rögtön tudtam, hogy ezt a játékot végig fogom nyomni, és élvezni fogom minden egyes másodpercét.

Számomra az MGS volt az első játék, ami komolyan vette magát, és én is komolyan tudtam venni őt. Kojima valószínűleg eszméletlen munkát fektetett abba, hogy ne a szokásos „oké, jó volt, szép volt, vége, jöhet a következő" módon állj fel a gép mellől a stáblista után. Az MGS ott motoszkál a fejedben, és ha sokat játszottál vele, álmodni fogsz róla. Még mindig látom magam előtt a hóesésben haldokló Sniper Wolf fölött magasba emelkedő kamerát, hallom a zenét, és a kezemben érzem azt a bizonyos utolsó, megváltó lövést – egy harcosnak ÍGY kell eltávoznia ebből a világból. Mantis? Minden idők legjobb, legbizarrabb, legmeghökkentőbb boss-küzdelme! Kojima súlyt, karaktert, érzelmeket adott a szereplőinek – nem csak Snake motivációját ismered meg, hanem mindenkiét. Liquid megszállottsága és haragja, Vulcan Raven brutális, elsöprő erejű támadásai, a sebesült Meryl kétségbeesett tekintete, ahogy a fegyver után nyúl, Gray Fox öngyilkos rohama a Metal Gear ellen, az utolsó, letaglózó fordulat az utolsó másodpercben, a dal a játék végén .. huh, lehetne még sorolni hosszan, az MGS tömve van olyan pillanatokkal, amit nem lehet (nem szabad?) elfelejteni.

Az MGS pazar akciójáték, de nem (csak) ezért a kedvencem – Kojima emberi sorsokról, a hatalom erkölcstelenségéről és az emberiség önpusztító hajlamáról mesél. Írhatna róla könyvet is, de ő ezt a médiumot választotta. Szerencsémre – szerencsénkre.



Oldern
(Velansits Arnold)

életkor
20
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
wannabe életművész

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

A történet egyszerűen kezdődött, a helyi iskola mellett volt egy kisebb épület, mely kulturális célokat volt hivatott szolgálni, ami ugye azt jelentette hogy az agyagozás, hímzés, stb. mellett lehetőségünk volt a négy darab kiállított SNES masinérián (később N64) naphosszat Mario Kartozni, F-Zerozni, Donkey Kong Country-zni. Minden nap ott töltöttük a délutánt, s az egyetlen, amire emlékszek abból a korszakból, hogy fél öt van, én pedig rohanok haza, át a városon, mert négyre otthon kellett volna lennem. Így kezdődött tehát, innen már csak egy lépés volt a PC-s klasszikusok és a következő konzolok megismerése.

Én és az 576 Konzol

Talán kevés olyan ember létezik, aki ha az 576 Konzolról kérdezik, ne próbálna meg visszanyúlni egy sokkal régebbi, legendás magazinhoz, az 576 KByte-hoz. Nekem sincs más választásom : 7-8 évesen amikor tehettem, kikönyörögtem magamnak az aktuális KByte-ot, s bár túl sokat nem értettem belőle, mégis hihetetlen élmény volt egy-egy Csevegőt vagy Hónap Dumája / Hónap Bukása rovatot olvasgatni – maradandó élmény volt, no. Aztán pár év szünet következett, s legközelebb 2000-ben kezdtem el ismét rendszeres olvasója lenni a lapnak – de akkor már a Konzolt is megvettem mellé. Ekkor már természetesen egészen más szemmel néztem a dolgokat, de a KByte-ban GyZ (nem AZ a GyéZé, hanem az, akivel Samu kollégánk azonosítani próbálta magát a múlt hónapban – talán pont én vetettem fel neki eme konspirációt valamelyik partin) írásairól csak szuperlatívuszokban lehetett beszélni. A Konzol pedig... számomra először csupán a Dreamcast tesztek miatt volt lényeges, ám amint „meghalt” a gép, s jött volna a nagy kiábrándulás, érkezett Reiker – ő azonnal a kedvenc cikkírómmá lépett elő, egyfajta példakép státuszt betöltve. A lap pedig egyre inkább kezdett formát ölteni, szép lassan befészkelték magukat a rovatok, Liquid mester, Vega, Hzx írásai mind-mind olyan értékeket adtak hozzá a laphoz, melyekkel az évekkel későbbi újraolvasásnak aktualitást, értelmet adnak. Mert a tesztek mondanivalója elavulhat, ám az ilyen „elgondolkodós” feature-öké aligha. A Martin által elém tett kérdések közt szerepel a „hogyan kerültél kapcsolatba a lappal” passzus is: roppant egyszerű meséről van szó, a helyszín a legendás SG-s „PC-s játékoknak leáldozott” topik, ahol is nem más a téma, mint az éppen akkor megújult 576 Online 2(3?).0 – a kék designos, tudjátok. Jómagam a Liquid által kinyilatkozott „mondjátok el a véleményetek” résznél bátran elküldtem privát üzenetemben az első észrevételeimet, és az utolsó passzus nem más volt, mint a „ha moderátor kellene, szóljatok” – a sensei bizalmat szavazott nekem, és ezután kezdődött moderátori pályafutásom. Azután már csak egy ugrás volt a hírszerkesztői pozíció, és ezáltal az E3-kor való 24/7-es hírezés, hajnali 5-ig való fennmaradás. Nem tagadom, sokat köszönhettem a Konzolnak, hisz a 2000 és 2002 közötti időszakban komoly véleményformáló erő voltak számomra, és bár ma már ritkán olvasok teszteket, sőt, magával a főszerkesztővel sem feltétlenül értek egyet bizonyos kérdésekben, ám ettől függetlenül a lap mindig fontos marad nekem (olvasóként is), hisz nem szabad elfelejtenünk, hogy honnan jöttünk: biztos vagyok benne, hogy sokan most is piros betűs ünnepként tartják számon a konzol megjelenését – és ez így van a legnagyobb rendben.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Amikor megpillantottam a címet tudtam, hogy itt nem kell majd órák hosszat gondolkozni ahhoz, hogy a kedvenc játékomat megnevezzem. Shenmue. A Dreamcast korszak legelképesztőbb címe, amely megjelenésekor köröket vert rá (és ver rá ma is) bármelyik PS2-es címre; a játék, melynek következtében éveken át képtelen voltam értékelni a GTA sorozat által nyújtott kvázi-szabadságot, mert zavaró módon emlékeztetett a Shenmue-ban elképzelt koncepcióra. Természetesen a két játéknak semmi köze nincs egymáshoz – Ryo Hazuki történetéről azonban képtelenség elfogultság nélkül nyilatkozni. Tisztán emlékszem, amikor először megpillantottam a játék intróját, azt a csodálatosan megkomponált dallamot, azt a megrázóan szép képi világot. Ryo történetét lehetett érteni, és értékelni – és lehetett elzárkózni is előle. Nem szánták ugyanis mindenkinek. A játék egy utazást mesél el – egy fiú utazását, aki a bosszú véres ködétől kísértve mindenét kockára teszi csak azért, hogy egy bizonyos férfit – Lan-Di-t – eltegyen láb alól. Útja során azonban megismerkedik olyan emberekkel, akik a sajátjától merőben eltérő világszemlélettel bírnak, valamiben azonban mind megegyeznek: ők tudják, hogy Ryo útja nem vezet jó irányba, és megpróbálják őt erről letéríteni. Ezekről a konfliktusokról, a keserű tapasztalatokról szól a játék – a folytatás pedig mindezt megfejeli azzal a szívünket szorongató tudattal, hogy hazánktól egy tenger választ el, és most nincs otthonunk, ahová olyan könnyedén visszatérhetünk, ha esetleg elbukunk. Engem elképesztően magába szívott ez a játék, amikor a második epizódot végre magamhoz vettem, három héten át minden nap öt órakor keltem, és a suli előtt másfél órán át játszottam, amikor pedig vége volt az óráknak, siettem haza, hogy játszhassak – mindezt természetesen este 10-ig, minimum. Édesanyám végül is tudta, hogy nem fogok túlzottan elmaradni a sulival (miután nemes egyszerűséggel közöltem vele, hogy a világ legjobb játéka van a birtokomban, és ha kitagad, ha nem, én most ezzel addig fogok játszani, amíg úgy nem érzem, hogy elég volt), így szerencsére nem állított elém akadályokat.

Nekem tehát a Shenmue a legfontosabb játék a világon, mondanivalója, hossza, zenéi, képi világa, és az általa képviselt hangulat okán. Remek helyen volt, jó időben: szívembe zártam hát. Mindannyiunk életében vannak pillanatok, tájképek, érintések, barátok, társak (és aranyló fénnyel ragyogó teremtések), melyeket/kiket soha, soha nem fogunk elfelejteni. És nagyon boldog vagyok, hogy egy ilyenről – jelen témánk okán egy játékról – eme lap hasábjain keresztül beszélhettem nektek!

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

A bátyámmal 1992 karácsonyán kaptuk egy Commodore 64-et, melyért előtte hónapokat könyörögtünk. Ez ugye már akkoriban sem számított a legmodernebb konstrukciónak, ennek ellenére 2-3 évig nagyon jól elvoltunk vele. Utána egészen az ezredfordulóig – néhány alkalmi stuffot leszámítva – abszolút nem foglalkoztam játékokkal. 2000-ben vettünk egy nagyobb számítógépet, amely számomra az első Tomb Raidert magába foglalva érkezett – innen egyenes út vezetett a tombraider.hu-hoz, azon keresztül pedig előbb-utóbb a konzolra váltáshoz és a játékos életforma kialakításához. Azóta igyekszek minél több játékot megismerni, és valóban ez a legnagyobb hobbim.

Petúnia



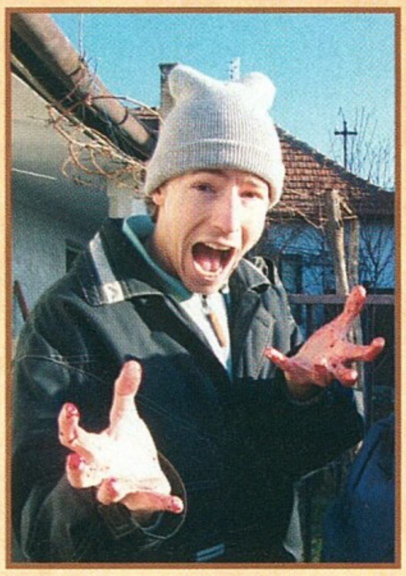
életkor
29
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
tanár a végzettségem, de nem azzal foglalkozom

Én és az 576 Konzol

Nem kis részben néhány jó barátom hatására 2003 karácsonyán döntöttem úgy, hogy meglepem magam egy PlayStation 2-vel, így határozott huszárvágással vetvén véget a PC-m új játékok megkövetelte állandó fejlesztgetési szükségességének, illetve az installálás nehézségeiből származó heveny idegrohamoknak. A PS2 megvásárlásával szinte egy időben ajánlotta figyelmembe egy igen kedves közeli ismerősöm, egyben az újság régi olvasója az 576 Konzolt. Azóta, vagyis 2004. januárja óta minden számot megvásároltam, és a magazin iránti lelkesedésem ma sem hagyott alább.
Ami kezdettől fogva megfogott benne, az egyrészt a személyes hangnem és az abból következő egyénítő történetek, másrészt az írások magas színvonala, végül – de nem utolsósorban – pedig a tetszetős külcsín. Ugyan nem szokásom kiolvasni az első betűtől az utolsóig, jórészt csak az engem érdeklő platformokra és játéktípusokra korlátozódom (meg kivétel nélkül Dzson és Samu összes írására :), ez bőven elég volt majdnem feltétlen elkötelezettségem kialakulásához. A magas színvonal mellett a játékokra adott pontokban sem szoktam csalódni – nem egy stuffot vettem meg a Konzolban írottak alapján, és mindig azt kaptam, amire fel voltam készülve.
Éppen a fentiekből kiindulva volt aztán nagyon nagy megtiszteltetés és öröm számomra, hogy Martin, Wilson és Stinger látott bennem fantáziát egy, a női játékosok jelenségét heti egy cikkben boncolgató „girlgamer" rovat kialakítására a Konzol Online-on, amely most már lassan három hónapja üzemel, és amelyet a jövőben változatlan lelkesedéssel és lendülettel szeretnék továbbvinni.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Az ebbe a szegmensbe írandó szöveg tárgya részemről nézőpont kérdése. Ugyanis ha arra kell választ adnom, melyik az a játék, amelynek társasági szempontból életem eddigi legjobb öt-hat évét köszönhetem, akkor a válasz csakis a Tomb Raider lehet. A játék hivatalos magyar rajongói weboldalán, a www.tombraider.hu-n nemcsak egy remek közösség alakult ki, valamint köttettek hosszú távú barátságok és egyéb emberi viszonyok, hanem a Silent Hill szintén legprofesszionálisabb magyar honlapja, a www.silenthill.hu megalakulása is elválaszthatatlan tőle. Innen nézvést, illetve a Tomb Raiderhez hasonlóan zseniális és műfajteremtő volta miatt tehát a Silent Hill is olyan játék(sorozat), melyet biztosan sosem fogok elfelejteni.
Amennyiben nem nézzük az úgymond „érzelmi hátteret", hanem azt, a játék + én kizárólagos viszonyban melyik stuff tette rám a lehető legnagyobb hatást, akkor viszont a Grand Theft Auto: Vice City a válaszom, melyhez bő két éve volt először szerencsém. Előtte, és nagyon azóta sem (természetesen a GTA azóta megjelent részeit leszámítva) láttam egy olyan játékot sem, amelyben ilyen méretekben lenne összerakva minden. Mert az csupán csepp a tengerben, hogy imádom a nyarat, napsütést, tengerpartot – ilyen környezet sok játékban van. De egyikben sincs ennyire zseniálisan élő és mozgó módon ábrázolva nemhogy egy szimpla bícs, de egy egész Miami. Ha ehhez vesszük a '80-as évek egyedülállóan változatos és bőséges módon adagolt zenéit, a totális szabadságot, illetve az érdekes, humoros és újfent nagyszámú küldetéseket, nem utolsósorban a jó fej főhőst, szuperlatívuszokkal tovább aligha jellemezhető végterméket kapunk. Sokunk egybehangzó véleménye szerint a Rockstar ezt a zseniális elegyet nem is tudta megismételni sem a csilivili San Andreas-ban, sem a PSP-re készült Liberty City Stories-ban. Joggal vagyok hát magam is kíváncsi, hogy viszonyul a nagy elődhöz a Vice City Stories – kis szerencsével legalábbis minden idők legsikeresebb PSP címe lesz.



Samatőr
(Bernáth Sámuel, Samuka a kamuka)

életkor
26
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
pszichológia szakos vagyok az ELTE-n, mellette ezernyi sittel próbálom fenntartani magam

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

...Úgy, hogy véletlenül hozzáértem egy ZX Spectrum feliratú dobozhoz és saját bőrömön tapasztaltam meg a relativitás elméletét (...) hogy az a valami megerőszakolt, bűbájjal babonázott-e meg vagy profán módon lenyelt egészben, mint egy kockacukrot, az most nem a lényeg (...) megkezdődött az átalakulás (...) a földön fetrengtem, ösztönökig lealjasodva, önmagamból kivetkőzött részegen, süvöltve-rángva, gödénymódra (...) két tagbaszakadt Lisa nővér, egy S-es kényszerzubbony, és egy aprócska ezüst feszület tartottak csak meg (...) a játékzabáló szörnyállat, mely bennem él szünös-szüntelen éhes, kér, követel, mi több, fenyegetőzik (...) határozatlan idejű, de határozott módú kínszenvedésre ítéltettem: videojátékszenvedélyre.

Én és az 576 Konzol

Az imént részletet olvashattatok abból a 2005 május 8-án kelt levélből (a látszattal ellentétben tehát nem egy véletlenszerűen generált horror novella!), mely a fenti kérdésre a választ félig megadja. Martinnak írt bemutatkozásomról van szó ugyanis, melynek áldott / áldatlan következményeit a naprakészebb olvasók immáron másfél éve hónapról hónapra örömmel vagy anélkül, de lehetőségeik és felelősségük legteljesebb tudatában, mindenféleképpen nyugtázhatják. Furcsa az, hogy vannak olyan „alvó" olvasók is, akik csak nagy néha, de akkor velőset szólva például a „ki a töcs ez az új, ez a Somatörp?" című felkiáltással ébrednek fel nyilvánvaló meglehetős fizikai fáziskésről téve tanúbizonyságot az események tulajdonképpeni állásához képest, miközben újfent megerősítést nyernek abbéli, sziklánál szilárdabb meggyőződésükben, hogy „ha most már tényleg minden hónapban új garázda kontár tatárkodhat mint tesztelő a Konzolnak háza táján, akkor aztán tényleg, de biztos, hogy itt és most megesküszöm anyádapádéletére, hogy hamarabb fog teljesen gallyra elrothadni ez a világ, mint ha különben, de most szólok, hogy én már akkor szóltam, amikor még csak félig volt minden elrothadva", majd legalább egy évre elbóbiskolnak újra. Egy szó mint száz, gyakran feltett kérdés, hogy hogyan kerültem a laphoz, és ugyan minek. A kérdés második felét a magam részéről ignorálom, az elsőt viszont rögtön tárgyalom, de hamarabb még a korábbi válasz másik felére térek ki. Nevezetesen arra, hogy azon kevesek közé tartozhatom, akikbe a Konzol (korábban KByte) kétszer is életet lehelt. Először még a mániákusan naiv, fanatikusan fiatal és rögeszmésen eszméletlen kőkonzolos őskorszakban, amikor mannaként fogadtam és faltam a videojáték-szakma hazai pápáinak dekádonként érkező kinyilatkoztatását. Most bizony azokról a földi helytartókról – tehát éppen hogy csak nem isteni lényekről – van szó, akinek a nevét ugyan ki nem mondom, de felettébb nyilvánvaló, hogy gyanítjátok, és akiknek mára ugyancsak meghökkenésteli módon bár, de megbecsült társa lett szerény, egyben szép személyem is. Ez tehát a második megszületés. Hidd el: a kettő ég és föld, olyannyira, hogy azt el nem lehet mondani! Tehát el sem mondom. Csak annyit: *nem jobb, nem rosszabb*, mint képzelné az ember, egyszerűen *tökmás*. És akkor a sztori, melyben ugyan semmi rendkívüli nincsen az égvilágon, viszont íme: vágy, elhatározás, tett, agymenés, toll, papír, boríték, cipő, ajtó, utca, posta, bélyeg, ima, végül haza, majd vár, vár, vár, vár, vár, vár... egyszer csak végül immár teljességgel váratlanul a mindent elsöprő és eldöntő telefonhívás, a többi közismert. Köszönettel tartozom Martinnak, Krisznek (aki elsőként olvasta a levelet, majd noszogatta a mestert) és persze legfőképpen Neked. Kívánok további sok száz számnyi végtelenül önfeledt Konzolozást!

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

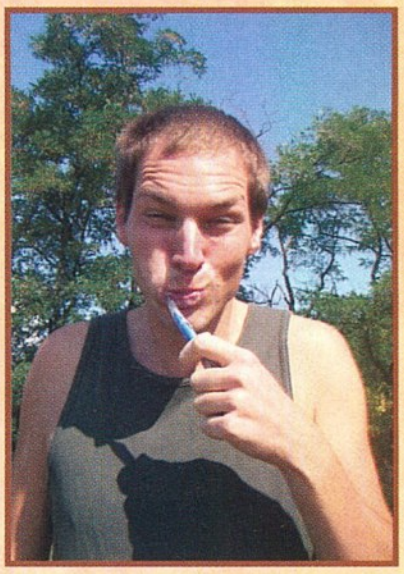
Isten mentsen, hogy kötözködjek, de a kérdés alapvetően hibás: nem egy, rengeteg játék van, amit sosem fogok elfelejteni. Akkor sem, ha vastüdővel felszerelt tigriscápák villamosozgatnak majd a Nagykörúton újságot olvasva, kiflit majszolva. Pusztán címek felsorolásával tele tudnám hordani nemhogy ezt a nyamvadéknyi helyet az oldalon, hanem akár a zajló Dunát is. Persze hosszában, hogyan máshogy? Ergo belekezdeni sincsen értelme a számbavételnek, pláne úgy, hogy tudom, ha kihagynék valakit, elvérezne a szívem utólag. Tehát, engedelmetekkel, picit másképpen közelítem a dolgot, úgy, hogy azért konkrétummal is szolgáljak a végén. Két igazán nagy játékos korszakom van, melyeket két meghatározó aspektus hálóz be. Az első a hőskorszak. Ha egyetlen gépet kell kiemelni, az a C64, számolhatatlan klasszikus termett rá, melyeket ma is ugyanolyan nagyon harapok, mint akkor. Fontos állomás korábbról a Spectrum, későbbről az Amiga és a SNES. Beleborzong a hátam ma is, ha felidézem azokat a szertelen, boldog időket. A *stílust*. Kicsit fáj csak, hogy tudom, többé olyan soha nem lesz már. Az nem csak a játékozásról szólt, az maga volt a csoda. Patetikusan hangzik, de egyszerű tény. Annakidején engem élsportra adtak a szüleim, így szinte egy percnyi szabadidőm nem volt. Csak az edzés, az edzés, az edzés és közben valahol az iskola. Zárt világ volt ez, ám mégis volt ott még valami: egy kapu. Egy kapu, melyen keresztül, ha átléptem, ezernyi új és csodálatos világ tárult elém, melyek ha csak percekre is, de minduntalan megváltották szenvedésemet, bearanyozták az életem. A dolog varázsa abban állt, hogy nem játszhattam korlátlanul, viszont annál nagyobb beleéléssel, az abszurditása pedig, hogy valószínűleg az épelméjűségemet köszönhetem mindennek. Ez tehát az első aspektus. Ugyancsak a hőskorszakhoz kapcsolódik a másik, a multizás, bár akkor még máshogy hívtuk. Imádtam társakkal játszani, együtt, egymás ellen vagy akár egyszemélyes játékokat felváltva tolva, sőt másokat nézni is rajongtam, például a bátyámat, aki pedig szörnyen béna volt. Tehát a videojáték ebben a vonatkozásban elsőbbségi közösségi kikapcsolódás, valódi társasági élmény volt számomra. Két ok miatt döntöttem a következő játék mellett, annak ellenére, hogy paradox módon nem a kedvencem. Egyrészt ez utóbbi vonatkozás az utóbbi években fokozatosan ismét felerősödött és mind inkább meghatározóvá vált szűkebb baráti körömben, másrészt, mert mindenképpen kurrens generációs darabot szerettem volna húzni, olyat, amely mindenki számára mond többet vagy kevesebbet, de valamit biztosan, és nem csak azoknak az öreg rókáknak, akikkel együtt számbavehetetlenül sok bőrlenyúzást láttunk már életünk során. A második nagy korszakom a PlayStation eljövetelével kezdődött és máig tart. A játék, amelyet soha nem fogok elfelejteni, az a Pro Evolution Soccer. Soha, soha, soha, mert megszámlálhatatlanul sok órát játszottunk vele *közösen a legjobb barátaimmal* a világon és számomra ez a legeslegfontosabb.

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Kisgyermekként az építőkockákról és ólomkatonákról elsőként a Game & Watch kvarcjátékok vonták el a figyelmemet. Ezt követte általános iskola felső tagozatában a Game Boy őrület, valamint a C64 korszak, amit jómagam egy Enterprise 128 birtokában éltem meg. Később a helyzet úgy hozta, hogy meglehetősen eltávolodtam a játékoktól, inkább a bulik, a csajok meg a sport került előtérbe. Mire ismét hiányozni kezdtek a játékok, már uralkodásának végén járt az első PlayStation. Az ezredfordulót megelőzően beruháztam egy Dreamcast-re, majd szép sorban a többi ex-nextgen konzolra. Ezzel újra a mélyvízben találtam magam, ahonnan továbbra sem kívánok kiúszni.

Stiletto

(Korányi Teodor)



életkor
27

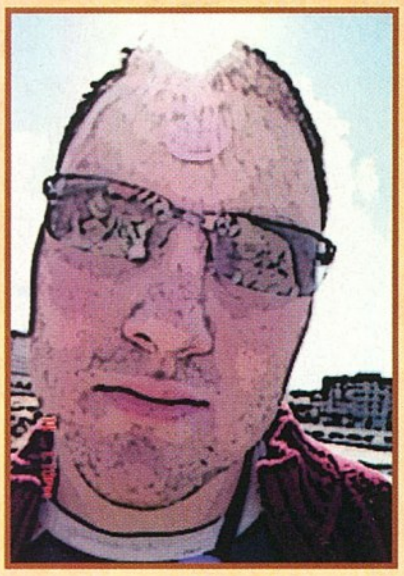
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
várok a csodára, miközben a bölcsészkar biztos fedezékéből figyelem, ahogy régi cimboráim végérvényesen felnőnek, karriert építenek, családot alapítanak

Én és az 576 Konzol

Régi 576 olvasó vagyok. Annak idején, a suliban gyakran lapozgattunk KByte-ot a pad alatt, otthon meg a budiba volt bekészítve mindig két-három szám, ahogy ma is. De hogy mit jelent számomra az 576 Konzol? Elsősorban Magyarország legrégebbi, legismertebb és legrangosabb videojáték szaklapjának egyenes ági leszármazottját. Szerencsére e rokoni kapcsolat nem merül ki a puszta névhasználatban. A Konzol ugyanolyan stílusos, egyedi és tartalmas, mint elődje volt. Akárhogy is nézzük, a Konzol a legszínvonalasabb és legautentikusabb magyar konzolos kiadvány. Talán nem ez felel meg leginkább a közízlésnek, de pont ezért szeretjük! Mert kicsit önfejű, underground lap, amihez nem jár DVD, és amiben előfordul olykor egy-egy elírás. A Konzolban az is jó, hogy nem fúj semerről a szél. Nem szolgálunk ki senkit, a cikkíróknak teljes szabadságuk van. Ismerőseim szokták kérdezni, hogy mikel kezdek, ha egy tesztelésre kapott játék nagyon béna, akkor mit írok róla. Hát mit írnék, azt hogy sz@r! Elmondom, miként kerültem a Konzol csapatába: Dreamcast élményeim hatására addig jártattam a számat internetes fórumokon, míg egy napon bizonyos Reiker, az 576 KByte akkori főszerkesztője, küldött nekem és Dae barátomnak egy-egy tiszteletpéldányt az azóta már megszűnt újságból. Miután összebarátkoztunk a főszerivel, a kötelező próbacikket követően elkezdtünk PC-s játékteszteket írni a KByte-ba, ami sajnos fél évvel később kilehelte lelkét. Emlékszem, épp a szerkesztőségben búslakodtunk a „hogyan tovább" kérdésén, mikor a szomszéd szobából átjött Martin, szokás szerint csipkelődni a KByte gárdájával, aminek ezúttal az lett a vége, hogy felajánlotta, ha akarok, írhatok a Konzolba próbacikket. Hát így történt, hogy a 2003. februári szám War of the Monsters tesztje alatt már a Stiletto szignó virított. Vagyis a nickem, amiért egyébként folyton megkapom a magamét. Jobb esetben csak a jelentését kérdezik, ám a bosszantóbb az, mikor valaki már ismeri a szót, de kizárólag a másodlagos értelmét, a női cipő *tűsarok* részét. Hát most elárulom, a „stiletto" mindenekelőtt egy hosszú, vékony, hegyes *tőrt* szignifikál (lásd Wikipedia). Vagyis fegyvert, amit hidegvérű gyilkosok kedvelnek leginkább, és amivel már a reneszánsz lovagok aprólyukú láncingein is szokás volt átszúrni. A magam részéről Ken Follett második világháborús kémregényében, a Tű a szénakazalban (Eye of the Needle) olvastam először stiletto-ról, aztán sportejtőernyő-típusként is találkoztam vele. Visszatérve azonban az 576 Konzolra: nagyon örülök, és büszke vagyok, hogy tagja lehetek a csapatnak, valamint kívánok a lapnak még további sok száz megjelenést!

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Nem könnyű *egy* játékot kiemelni a sok közül, ám ha muszáj, akkor az legyen a REZ – gondoltam először. Aztán mégis inkább választottam másikat, mert habár a REZ tényleg az egyik kedvencem, és sosem fogom elfelejteni (főleg azt nem, amikor többórányi játékot követően a nyakamon hosszában kidagadt egy ér, és a zene ritmusára lüktetett), de lassan már annyira kultjátékká válik, hogy fölösleges tovább eszményíteni. Ezért valódi választásom inkább egy olyan játékra esik, amire valószínűleg csak nagyon kevesen voksolnának. Ez pedig nem más, mint a Kuri Kuri Mix, a harmónia, kooperáció és szeretet játéka PS2-őn, amit mellesleg Martintól kaptam ajándékba még azelőtt, hogy a Konzol csapattagja lettem. Illetve nem is ajándék volt, hanem nyeremény. Arra a kérdésre lehetett válaszolni egy fórumon, hogy mi szerepel majd a következő Konzol poszterén. A megfejtésről persze fogalmam sem volt, csak totóztam, de bejött, nyertem. (Köszi még egyszer, Martin!) A KKM egy alaposan megbolondított platformjáték, aminek a lényege röviden annyi, hogy van egy fiú és egy lány nyuszi, akik egymás mellett haladnak a cél felé. Számos akadály áll útjukba, amiket egyedül nem tudnak leküzdeni, csak a másik közreműködésével. A játék igazi különlegessége abban rejlik, hogy egyedül játszva is kettő nyuszi irányítása a feladat. Ez úgy történik, hogy a kontroller baloldala jut a fiú nyuszinak (bal analóg, L1, L2), jobboldala pedig a lány nyuszinak (jobb analóg, R1, R2). A furcsa metódus megköveteli, hogy agyunk két féltekéje, vagyis két kezünk egymástól eltérően, de egyszerre dolgozzon. Gyanítom egyébként, hogy a KKM ötletének alapjául a '85-ös Binary Land szolgálhatott, ahol egy fiú és lány pingvint kell a labirintus kijáratánál lévő szívecskéhez eljuttatni úgy, hogy közben a fiú mozgása tükrözi a lány mozgását. Talán megbocsátható szerénytelenség a részemről, ha azt mondom, a környezetemben senki nem tudott játszani a KKM-el (vagy nem akart), engem viszont mindenki csodált, amiért bírtam reflexszel és ép ésszel a nyuszik szimultán terelgetését. Sajnos egy idő után már én sem bírtam agyilag, és éjszakánként skizofrén álmaim lettek tőle, amikben egyszerre voltam fiú és lány, így hát idő előtt feladtam a küzdelmet, s néhány pálya még máig várat magára. Ugyanakkor büszke vagyok, hogy a menüben látható szigetet körbe tudom forgatni, mert az összes világot megnyitottam, teljesen egyedül. Természetesen a Kuri Kuri Mix párzó, akarom mondani páros játéknak sem utolsó. Nem véletlenül szerepel fiú és lány a történetben. Igazi barátnővel játszható game, amiben, ahogy a játék dobozán is olvashatjuk: „Love is optional, but co-operation is essential..."



Stinger

életkor
24
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
nagyokat hallgatok a PEN-MIK-en (remélhetőleg már nem sokáig), miközben hírszerkesztőként, cikkíróként és játékteszterként teszek-veszek a hazai videogaming scene-ben

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Korán fellángoló szerelem volt: alig bújtam ki a pelus fogságából, egy kölcsön Atari 2600-as képében megkísértett a bűn, és a játék szenvedélye máig fogságban tart. Miután megtanultam két lábon járni, nem sok idő kellett ahhoz, hogy magam vegyem kézbe az irányítást: az import matchboxok és GI Joe katonák mellett az legbecsesebb ajándékomat, egy születésnapra kapott Nintendo NES jelentette. Mint ahogy sokan mások, én is elmerültem a mai napig páratlan Commodore korszak mocsarában, de a Playstation éra kivételével rajongásom születésemtől fogva töretlen a videojáték kultúra konzolos és PC-s szépségei iránt. A célplatform és a játék megjelenésének ideje számomra lényegtelen: egyedül a játék élvezete az, amely igazán számít.

Én és az 576 Konzol

Valójában konzolon kezdtem videojátékos pályafutásomat. Csak a sors fintora, hogy időközben tettem egy kis kitérőt a mikroszámítógépek és a PC Gaming felé. Szerencsére azonban olyan környezetben nőttem fel, amely így vagy úgy, de bővelkedett konzolos felhozatalban. Az, hogy minden hónap közepén rohantam az újságoshoz 576 KByte után kutatva, nem volt kérdés: ez volt az újság, amely egyet jelentett számomra a játékkal. Biblia, mi több: kötelező olvasmány, amelyből elegendő erőt merítettem azok ellen, akik közömbösnek mutatkoztak a videojáték kultúrával szemben. Reiker színre lépéséig passzív szemlélője voltam az eseményeknek: a titkos álmom, hogy egyszer én is a szerkesztői gárda létszámát gyarapítsam, és kedvenc újságom hírnevét öregbítsem, egyik pillanatról a másikra megvalósulni látszott. Egy szerencsés véletlennek és az elszántságomnak köszönhetően megismerkedtem a srácokkal, és nagy reményekkel telve büszkén vállaltam a felkérést, hogy a lap újonc cikkírója legyek (ekkoriban már alapos konzol túltengésben szenvedtem, főleg az egyre gyérebb PC-s felhozatal miatt...). Akkoriban Budapesten éltem, így gyakran bejártam a szerkesztőségbe, hiszen anno még nem volt MSN, hogy minden apróságot ezen keresztül beszéljünk meg. Egyik alkalommal, mikor épp az aktuális szám belső tartalmát raktuk össze, valaki átkiabált a paraván túlsó oldaláról: Teó, küldd már át ezt a Stinger gyereket! Rövid kopogás után nagy lendülettel nyitottam be a konzol szentély kuckóba, Martin birodalmába: tetkó villan, borosta receg és egy nagy „Szevasz, téged ismerlek!" köszöntéssel a levegőben már nem volt visszaút. Lehuppantam Martinnal szemben és a tonnányi 576 Konzoltól, retro relikviáktól, valamint újkori hősöktől tarkított mesevilágban hosszas beszélgetésbe kezdtünk a Retro rovat beindításával kapcsolatban. Ugyan az 576 KByte-Konzol szétválása óta mindkét témában otthonosan mozogtam, de a több fronton történő cikkírósdit még az 576 Online elindításával is sikerült megfejelnem: Reiker, Likvid és a későbbiekben csatlakozó Lovas Gergő kollégámmal új mezsgyére taszítottuk a lap hírrovatát, így az elkövetkezendő néhány év a hőn szeretett 576 Konzol mellett az internetes hírszerkesztés felé lendítette el a mérleget. Átéltünk sok bejelentést, E3-at, ECTS-t és TGS-t – bár azóta sok víz lefolyt a Dunán, és én is elkalandoztam / kalandozom más vizek felé, az 576 Konzol iránti tisztelet és megbecsülés olyan erények, amiket jó érzés a magadénak tudni. Mit jelent nekem minden idők legsikeresebb magyar konzolos lapja? Bölcsőt, élletteret, szakmai elhivatottságot és... az igazi játékélmény írásos formába öntését. Olyan, mint egy barátnő: szókimondó, tartalmas, kívánatos, és szórakoztató. Isten éltesse sokáig!

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

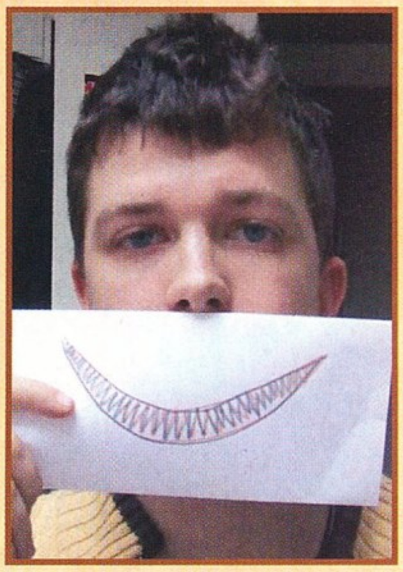
Mi más lehetne, mint a Metroid. 1990 környékén, a C64-el egy időben már *NES*-en is toltuk a stílus nagy játékait unokaöcsémmel és a baráti társaságommal (resp. Breki) – emlékszem, a szemközti házban lakó korunkbeli leányzóhoz (aki valójában nagyon jó bőr volt, szóval a dolog azért innét is fújt egy kicsit) és családjához jártunk játékokért, akiknek egész szép és nagy gyűjteménye volt Nintendo kazikból, mivel a svájci rokonaik havonta küldözgettek nekik egy-két darabot (innét származik a konzolok iránti rajongás is, hiszen a mindössze két-három saját cím mellett számtalan egyebet is lehetőségünk volt kipróbálni). Egy év alatt végignyomtuk durván az akkori NES felhozatal krémjét: így jutottam el egy véletlen folytán az 1986-ban piacra dobott Metroidhoz is. Hosszú heteken keresztül ott hevert a gépen: bár én erősködtem, hogy ugyan nézzünk már bele, a srácok sokkal inkább a Kid Icarust, a Final Fantasy-t és a Zeldát nyomkodták veszetten. Pár nappal később, egy meleg nyári estén végül Samus Aran tiszteletét tette a képernyőn. Belőlem speciel már az első órát követően rajongót faragott (a többiek csak később csatlakoztak), hiszen azelőtt rongyosra néztük a narrátoros videokazettákon becsempészett kalóz-Alien trilógiát, a játék pedig nem titkoltan a Ridley Scott-féle filmes eposzból meríti a legfőbb tartalmi mondanivalóját. Idegen civilizáció, veszélyekkel teli folyosók, termek, sötét árny, élősködő idegen faj, űrkalózok, logikai feladványok... minden megvan benne, amely igazán élvezetessé tesz egy játékot. Talán a film hatása, talán nem, de mindannyian azonosulni tudtunk a főhőssel (akiről persze csak a végén derült ki, hogy nő), így a nehéz játékmenetnek, a sok rejtett cuccnak köszönhetően nap, mint nap hosszú órákat töltöttünk el a TV előtt és rajzoltuk a térképeket. Kész horror volt mire rájöttünk, hogy merre találjuk a kiutat: a bolygó sötét bugyrai felé haladva megváltozik a zene, egyre furább helyekkel, látszólag áthatolhatatlan falakkal találkozol, és valami sejtelmes érzés lesz úrrá rajtad: mikor aztán eljutsz Mother Brainig, már nincs visszaút: rengetegszer újrajátszottuk a programot, mire minden extrát és plusz rakétát, Energy Tankot megtaláltunk. Aztán néma csend... hosszú éveken keresztül nem lehetett hallani a folytatásról, mígnem a Super Metroid a SNES korszak egyik lezáró játékaként berobbant a köztudatba. Sajnálatos módon ez hosszú ideig kimaradt az életemből, a Metroid kultuszt egyértelműen a Gamecube-ra készült Metroid Prime élesztette újra bennem: a 10/10-es remekmű a mai napig minden idők egyik legjobb videojátéka a szememben. Több mint 150 órát öltem bele (bár ez még így is elmarad a Diablo II-höz képest, amelybe kb. ötször ennyit), és hozzá fűződik a valaha átélt legemlékezetesebb bossfightom is (Hard fokozat, egy óra Meta Ridley ellen, négyszer egymás után...)

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Egy Atari 2600 lévén, amit egészségtelenül sokat toltam (mégsem tudtam végignyomni azt a fránya Secret Questet), de nem annyit, mint a szintén meghatározó Szupermárijót, amit a *mindentelintéző* Dévényi Tibi bácsi bírt behozni a köztudatomba. Életemben nem töltöttem el annyi időt játékkal, mint Peach hercegnő számtalanszor való újra kiszabadításával. Emlékszem egy egész nyarat dekkoltam a drága Junoszty márkájú TV, Mario és az éppen kartávolságban lévő Tonik megnyugtató társaságában. Aztán persze jöttek mások, de az alapvetően elmondható, hogy a mai napig folyamatosan ott figyelt valamilyen márkájú konzol a tévé alatt... Tehát, kösz Tibi bácsi, ezért még Kylie Minogue művésznő Kájli Minyonként(!) való interpretálása is megbocsáttatik neked.

Szollár

életkor
huszonvalamennyi
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
ezerrel nyomom az anglisztika szakot



Én és az 576 Konzol

Mint sokan mások, én is a kilencvenes évek legendás 576 kilóbájtjain nőttem fel. Zabáltam az egész magazint az eszetlenül fílinges írásokért és hát nagyjából csak ezért, hiszen eleinte nem rendelkeztem semmiféle, az újságban szereplő géppel. Ettől függetlenül felfokozott izgalommal vártam minden hónapban a megjelenés napját, hogy mihamarabb elolvashassam az isteni humorral átitatott Csevegőt, a különálló olvasmányként is helytálló végigjátszásokat és hát igen, legfőképp a SNES / Megadrive rovatokat. Baromi jó hangulata volt, ennek a fokozott színorgiától néha igencsak nehezen olvasható pár oldalnak! Hiába Martin már anno is érezte a tutit, amit számtalan emlékezetes dumával karöltve bírt adagolni az újság hasábjain. A zenitet egyértelműen az egyik duplaszámban (a Manga rovat terjedelméből lecsippentett oldalon) helyet kapott kiosztós válaszlevél jelentette, valami sutyerák régi időket sirató panaszkodására, amit olyan sokszor olvastam újra, hogy szerintem még ma is simán tudnék pár mondatot fejből idézni. (A dicső múltat nem ismerők számára, a Gyézés szösszenet ehhez képest lósz*r...) Többek között a szép emlékek miatt is szavaztam bizalmat évekkel később, az akkor még igencsak slank formában jelentkező, immár csak és kizárólag videojátékokkal foglalkozó Konzolnak. Persze az is segítette a döntést, hogy anno a kínosan korrekt Playstation Mag kivételével az egyszeri gémernek nem nagyon volt választása, de ne kukacoskodjunk már, a szeretet ünnepén. :) Nekem, mint friss Playstation tulajdonosnak ez jelentette az 576 brand második fénykorát. Minden klappolt, a színpompás borítók, a nem kevésbé jól megszerkesztett belső oldalak és a lényeget jelentő ihletett cikkírók. Fílingileg minden maradt a régiben, valódi élvezet volt olvasni a cikkeket és a Csevegőnek is majdnem sikerült feltornáznia magát a klasszikus levrov szintjére. Ömlöttek a jobbnál jobb játékok, minden új volt, havonta érkezett legalább egy megkellszereznem nagyágyú és ezzel együtt egy szuperteszt, amin aztán hónapokig lehetett vitatkozni (Gran Turismo 2...). Aztán a kis szürke kifutott, bejött helyette az enyhén ormótlan PS2, én meg néhány extrémszélsőséges cucc kivételével (Galerians: Ash, killer7, Gradius V) már sehogy sem bírtam rákattanni olyan szinten a játékokra, mint korábban, de a Konzolt vettem rendületlenül, mert hát szép lassan az életem részévé vált. Már csak azért is, mert ugye már magam is az újságíró gárdát erősítem, most már vagy két éve. Szóval, hogy mit jelent számomra a Konzol? Mindezt és még egy csomó olyan dolgot, amit nem tudok leírni, még ha Celine Dionnal kínoznak, akkor sem.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Egyet szinte képtelenség kiemelni. Mario hosszú évekig tartó uralma ugye már ki lett tárgyalva korábban, úgyhogy ugorjunk gyorsan a dicsőséges Playstation korszak egyik méltatlanul elfeledett mérföldkövéhez, egyben kettes számú favoritomhoz, a kilencvenes évek közepén támadó Parappa the Rapper c. játékhoz, amit lehet nagyon szeretni, meg nagyon utálni, de mindenképpen az utóbbiak vannak többségben. Szóval, mivel alapvetően kapható vagyok a debilségekre, már első pillantásra belezúgtam Parappáék papírból kivágott 2 dimenziós világába, nyomtam is a négy iránygombot a zene ritmusára, minden szép volt, meg jó... Később aztán már a joy mellett a nyugtatókat is nyomtam kegyetlenül, mert a bődületesen rövid, mindössze 6 pályás game az első viszonylag könnyű (azért csak viszonylag, mert hallottam már az első pálya felénél dühös „Az a jó ku**a anyukád az awful!" kitörést) szakaszok után már polipokat megszégyenítő ügyességet kér számon a szerencsétlen játékoson. De kitartásom végül meghozta gyümölcsét, ott álltam a színpad közepén, mindenki engem ünnepelt, egyik kezemben a mikrofon, a másik Sunny Funny bugyijában matat és állati elégedett vagyok. Ez az elégedettség uszkve 5 percig tartott, amíg fel nem tettem magamban a kérdést, mi történik, ha minden pályát „cool"-ra teljesítek? Jött a második menet, viszonylag jól is mentek a dolgok, amíg el nem értem a Cheep Cheep féle főzős műsorig, ami egyébként az egész ritmusjáték szcéna egyik leggennyesebb pályája. Itt aztán rendesen elszabadultak az indulatok. Ütöttem az ágyat, amin ültem, ütöttem a konzolt, ütöttem a joysticket, és ütöttem azzal, aki belépett az ajtón. Fél lépés választott el attól, hogy belevágjam az egész hóbelevancot a negédesen mosolygó Cheep Cheep képébe. Az adrenalin szintem drasztikus emelkedését megérezvén a galád tyúk végül engedett és kibékültünk, de azóta is mindig elégedettséggel nyugtázom, ha rántott csirke az ebéd... Kis túlzással szólva nem öltem azóta annyi energiát egy teljes játékba sem, mint amennyit annak a beba**ott születésnapi torta megsütésének szenteltem. A többi pálya már jött magától, megvolt minden fél óra alatt. Fokozottan nem normális lévén harmadszor is nekiugrottam a dolognak, ezúttal fix pontszámra próbálván teljesíteni a részeket, de a folyamatos besülések miatt rövid időn belül hagytam az egészet a 'csába. Azt hittem ezzel végleg búcsút intettem Parappáéknak (azért néha nosztalgiából be-betöltöttem, ha kis káromkodásra vágytam), de aztán jött a PS2-es folytatás és kezdődött elölről az anyázás, a *neszóljhozzám* pillantások vég nélküli osztogatása, a receptkiváltás...
És ami a legjobb, ha a hírek igazak, idővel érkezik az első rész PSP verziója. Mobil agyvérzés, ahol csak akarod. Zseniális!



Vega

életkor
29
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
játékfejlesztéssel, konkrétabban: játékdesigner vagyok

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Az egész valamikor 5-6 éves koromban kezdődött egy SZOT üdülő melletti füstös kocsmában egy Donkey Kong automatával (most jobban belegondolva nem is tudom, hogy a játék vagy a kocsma tett nagyobb hatást későbbi életemre?). Az akkor számomra csillagászatinak számító 5 forint megfizetésére nem vállalkoztak a szüleim – abból sejtéseim szerint akkoriban kijött jó néhány kisfröccs –, így amikor szabad volt a gép, demózás közben vettem kézbe a kart és a gombokat. Nem igazán érdekelt, hogy nem az történik a képernyőn, amit én szeretnék, maga az élmény annyira újszerű volt. Filmekben ilyenkor szokott vágás következni, a képernyő alján „24 év múlva" szöveggel...

Én és az 576 Konzol

Ugyan a lapnak évszázadok óta olvasója voltam, mégis jó későn kerültem csak be a csapatba, 2004 nyarán. Korábban Martinnal néhány csúnyán darabokra hullós (tudjátok, mint amikor korábbi Final Fantasy-kben jött a monszta és a kép apró darabokra esett) konzolbuliról már ismertük egymást és pont abban az időszakban határoztam el, hogy szakítva tisztességes (?) polgári munkámmal írásra adom a fejemet. Először sajnálatosan egy másik magyar konzolmagazin tönkretételében játszottam némi szerepet, majd néhány hónapig munkanélküli lettem. Ekkor keresett meg a főszerkesztő úr és ajánlott lehetőséget az 576-ban, amit természetesen azonnal elvállaltam. Na meg persze kerestem munkahelyet is, mert a játéktesztelés szerelem, de önmagában nem nevezném megélhetési forrásnak. Az itt töltött két és fél év igazi hullámvasút volt csodálatos és kevésbé nagyszerű játékokkal – utóbbiakkal soha nem játszottam volna kényszer nélkül, előbbiekről óriási megtiszteltetés volt írni. Érdekes dolog egyébként, hogy néhány cikk mennyire könnyen születik meg, míg mások fölött kotlani kell napokon keresztül Folyamatosan rettegtem pl. a Resident Evil 4 PS2-es portjáról, hiszen olyan témát kellett feszegetni, ami fórumokon több hónapos háborút okozott. Aztán huss, a kutatómunkától eltekintve egy óra alatt kiröppent a cikk. Aztán jött a Colossus, amin adatgyűjtéssel együtt legalább 40 órát melóztam, a cikk megírása közbeni hat óra alatt pedig fel sem álltam a gép mellől. Jó volt, élveztem – ha egy fejlesztő nagyot dob, akkor az újságíró legalább vegye a fáradtságot, hogy fejet hajtson... Mélypont? Volt olyan is természetesen. A csatak részegen megírt PSP hardver cikkemet másnap az utolsó betűig újra kellett majdnem írnom. :) A 24-gyel is megküzdöttem, az erősen béta állapotban leledző program ugyanis kb. 2 óra játék után ugyanott állandóan lefagyott (négy oldalas cikknél azért picit kevéske két óra alapján véleményt alkotni...). Szerencsém volt, a két DVD-n érkező anyag második lemezén ugyanis bitre pontosan ugyanaz szerepelt, kivéve a hibát.

Az itt töltött két és fél év szép volt, jó volt (pontosabban még most is az), és nem tagadom, előnyökkel is járt a dolog, soha nem felejtem el pl., hogy a Sony minden egyes dicsérő cikk után plazmatévét ajándékozott minden újságírónak, és az európai megjelenés előtt fél évvel fejenként három PS3-at kaptunk, már a konyhában is van otthon belőle.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Én azon kevés játékos közé tartozom, aki a mai játékokat is legalább annyira élvezi, mint a retro cuccokat, ahogy a párom gyakran meg is szokta jegyezni, én minden második játék végigjátszása után azt mondom, hogy ez volt az egyik legjobb cucc, ami valaha megjelent. Itt tehát ugyanúgy megemlíthetném az első Zeldát, amit legalább kilencszer toltam végig, vagy akár a Final Fantasy XII-t, amelynek amerikai importja éppen most pörög a gépben. Mondhatnék valami elvont kultjátékot, mert az milyen jó, vagy akár valami kommersz „mindenki-kedvencét" is. Esetleg minden idők legjobb parti-játékát, a Mario Kartot.

De inkább mást választok, mégpedig a Vagrant Story-t. Ez volt az egyetlen játék, amit miután másodszor befejeztem, öt perc múlva harmadszor is újrakezdtem, ez volt szerintem a Square csúcspontja, ez volt az a játék, ahol a legügyesebben vegyítették az akciót az RPG-vel, ez, aminek az első és utolsó főellenfelére is kristálytisztán emlékszem sok év után is – nem is tudom örüljek vagy sírjak, hogy valószínűleg sosem lesz folytatása. Önigazoljunk: legalább nem rontják el.

Egyébként úgy általában, nekem az az időszak volt a konzolok aranykora (nyilván másnak nem ez, erről ne nyissunk vitát). Futószalagon érkezett viszonylag rövid időn belül a Crono Cross, több Final Fantasy (a Tactics irgalmatlan nagy királyság volt, már nem is értem miért a Vagrantot választottam ;), a Parasite Eve-ek, a Residentek, az első Metal Gear Solid és Silent Hill (ami toronymagasan agyonverte a későbbi részeket, még a másodikat is, csak hát ugye ezt nem ismeri a többség), tucatnyi ütős JRPG, Gran Turismo-k – és a felsorolás reggelig folytatható, akkor volt jó konzolozni. Ma is az persze – lásd a gondolatsor elejét –, de sok minden megváltozott azóta. De ez már egy külön cikk tárgya is lehetne...

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

A '90-es évek legelején, már magam sem tudom mikor és hogyan, de tudomást szereztem a videojátékokról. Anyukám hamar felismerte bennem az érdeklődés szikráját, így karácsonyra egy piaci, hamisított Atari 2600-ast kaptunk húgommal. Néhány nap alatt halálra nyúztam (az egyik botkormány sajna eltört, nagyapám megcsinálta, de már nem lett az igazi) és ezzel úgy tűnt vége a videojáték korszaknak. Nem sokkal később a tévében láttam az Elector Kalandort Mario-val, mely azonnal elvarázsolt. Aztán hamar kiderült, hogy Csepelen (ahol laktam), a művelődési házban üzemel egy NES, amit kipróbálva hamar beleszerettem a gépbe. Nem sokára ezt is megkaptuk karácsonyra, és innen nem volt megállás. Jött a Sega MegaDrive, a SNES, a PS1 és így tovább.

Veres Miklós

életkor
25
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
az ELTE-BTK történelem-muzeológia szakán tanulok



Én és az 576 Konzol

A történet melyet soha nem fogok elfelejteni! Apám egy napon szerzett kölcsönbe egy MegaDrive-ot, így egyre jobban belemerültem a videojátékok világába, melyet az is segített, hogy a tévében láttam sok 576 műsort. Mikor egyszer – ha jól emlékszem '94 októberében – Gyöngyösön kirándultunk a családommal, egy boltban megláttam az 576 KByte magazint. Apám megvette (a Mortal Kombat 2 volt benne), persze mondanom sem kell mennyire megszerettem. Elképzelhetetlen volt, hogy 576 nélkül teljen el egy hónap. Pár év után elkezdett foglalkoztatni a – ma már nagyon is naiv – gondolat, hogy mennyire jó dolga is van az 576 tesztelőinek, hisz játszanak és még pénzt is kapnak érte. Felmerült bennem, hogy bizony ezt én is tudnám csinálni. Közben SNES-en megismerkedtem Illusion of Time című játékkal, mellyel kezdetét vette a szerelem köztem és az RPG-k között. A második RPG-m volt a Breath of Fire 2-vel, mely pillanatok alatt a kedvencemmé vált. A története olyannyira megfogott, hogy kíváncsi lettem az első részre. A probléma azonban ott kezdődött, hogy a BoF1-et nem adták ki PAL-osan, így ki kellett valamit találnom. Gondoltam egy nagyot és úgy döntöttem, hogy mi lenne, ha írnék az ügyben kedvenc magazinomnak az 576 KByte-nak, és ott is nagy példaképemnek, azaz Martinnak. Sok mindent írtam a BoF-en kívül, már nem is emlékszem milyen dolgokat. Mindenesetre levelem végére oda biggyesztettem telefonszámomat, majd elmentem a postára és remegő gyomorral feladtam. Majd szinte el is felejtettem az egészet. Pár nappal később Sim City-zés közben (SNES-en!), egyszer csak megcsörrent a telefon. Martin volt, és arra kért menjek be egyszer a szerkesztőségbe, ahol beszélhetnénk. Mondanom sem kell mennyire megilletődötten tettem le a kagylót és milyen félve mentem csak be az akkori irodába. Mindez '97 végén volt, amikor megkezdődött a KByte és a Konzol szétválása. Martin épp tesztelőket keresett és így megkérdezte tőlem is, hogy nem érzek magamban esetleg némi írói vénát, mert ha igen, írjak neki két próbacikket (boldogságom mértékét, talán nem is kell ecsetelnem). Hazamentem és elkezdtem legyártani egy BoF2 és egy Suikoden cikket (ezek közül néhány éve megtaláltam a BoF1-est, hát jót mosolyogtam rajta). Mindenesetre Martinnak tetszett, így hónapról-hónapra alkalmazni kezdett, sőt szép lassan az RPG-k lett a „szakterületem". Ezekre azt első évekre úgy emlékszem, hogy Martin mellett rengeteget tanultam, segítségével sajátítottam el, hogy kell kinéznie egy írott munkának, mely nélkül talán most nem lennék egyetemista és életem egészen más irányba menne.

Talán nem meglepő ennek fényében, hogy az 576 Konzol számomra a felhőtlen játékot, de mégis a felnőtté válást jelenti, a komolyságot és a szabadságot egyszerre, egy olyan élményt és tapasztalatot, mely nélkül életem szegényebb lenne.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Elsőnek talán a Mario még NES-en. A pályáról-pályára folyó küzdelem a hercegnőért, meg harc a „tekikatonák" ellen sokunk generációs emlékévé vált. Aztán ott volt a Sonic is. Mai szemmel szinte elképesztő megszállottsággal nyomtam ezt a sorozatot. Robotnik és Knuckles gyűlölt ellenfeleim voltak sokáig! Mennyire király volt, mikor végre megszereztem az Emeraldokat és át tudtam változni Super Sonic-ká. Ez volt az első olyan játék melynél pár napra igazi otakunak éreztem magam, szó jó értelmében. Aztán a Yoshi's Islanddel véget ért a platform korszakom, de nem volt kár érte, mert kezdetét vette az RPG-k véget nem érő sorozata. Mikor a SNES-en az Illusion of Time-ba belemerültem azt sem tudtam, hogy mibe keveredtem. Teljesen lenyűgözött a JRPG stílus közvetlensége. El sem akartam hinni, hogy egy játék ennyire sztori központú lehet, és hihetetlen jó volt beleélni magam a különböző karakterek helyzetébe. Rájöttem mennyire hiányzott nekem ez a videojátékokból. Szárnyaló fantáziám kielégítést nyert a JRPG-kkel, végre úgy éreztem, hogy hazaértem. Aztán jött a Breath of Fire 2, úgy éreztem, hogy nekem ennek a történetnek minden porcikáját ismernem kell! Ha nincs ez a motiváció, most nem írhatnám ezeket a sorokat. Ezek után elképesztő csalódásként ért a harmadik rész, mely történetben nem követte a másodikat, pedig a BoF2 teljesen lezáratlan volt. Ilyen csalódást játék nekem még nem okozott.

Ezután jött az a stuff, melynél fantasztikusabb történetet nem sokat láttam azóta sem. Természetesen a Final Fantasy VII-ről van szó. Soha nem felejtem el, mennyire beleéltem magam Sephiroth bőrébe és milyen mélyen meghatott tragikus sorsa. De ugyanígy megesett a szívem Aeris szerepén is. A „cool" szereplőket (Vincent, Turks-ök) pedig irigyeltem lazaságuk és fergeteges dumáik miatt. Micsoda karakterek voltak, micsoda egyéniségek! A videojáték-történelem legdrámaibb pillanata, mikor megláttam a megidézett Meteort, de azt az izgalmat sem tudom rendesen leírni, amit akkor éltem át, amikor az egyik Weapon megtámadta Junont. Egy FF sem hozta soha többé ezeket az érzéseket.

Bezzeg a Chrono Trigger és a Chrono Cross! Fantasztikus, szinte művészeti alkotások, az RPG-k csúcsa, ez a két játét! Zenéiket soha nem fogom elfelejteni.

És ha már nagy hatású RPG-kről van szó, akkor mindenképpen meg kell említenem a Suikoden világát. A fantázia szárnyalását jelképezi számomra ez a sorozat, mely karaktereivel és csodás zenéivel unikum a videojátékok közt. Luca Blight, Luc, Yuber, McDohl, Riou, Jowy, és még sorolhatnám azokat a neveket és elképesztő egyéniségeket, kikhez érzések, hangulatok, tragédiák és örömök kapcsolhatók. Egy hangulatos és érdekes világ, sok-sok **katarzissal**, melyhez mindig jó visszatérni.



Jack Wilson

életkor
20
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
naplopó és életművész vagyok

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Kilencvenes évek eleje, Karácsony: apja kínai piacon tett látogatása során egy relikviával tért haza – egy Atari 2600 klónnal. Fröccsöntött burkolat, cartridge mentes szórakozás, integrált játékok tömege: Outlaws, Pitfall, Pitstop. A videojátékok horizontja feltűnik az akkor még kisiskolás Jack felhőtlen életének égiszén. A gép egy évvel később elhalálozik, helyére egy kissé módosított 386-os kerül. Jack az ezredfordulóig avitt PC játékos, aztán meglátja a Metal Gear Solid 2-t és menthetetlenül elveszik, visszamenőleg hatalmasra duzzasztja konzolos tudását, aztán dönt és vásárol egy PS2-t: a többi már történelem...

Én és az 576 Konzol

Jack egy vidéki nyaralása során minden nap egy újságot emel le a postahivatal polcáról: 1995-ben a nagyon színes, nagyon látványos magazin került a kezébe és végül édesanyja szatyrába – mágikus számsor állt rajta egy KByte felirattal alatta. Jack rendszeres olvasója és elvakult rajongója lesz, fiatal fejjel mindent elhisz, amit papírra vetnek, csak úgy szívja magába az információt, bővíti tudását és szókincsét: 2002-ben pedig a szíve szakad meg, amikor kiderül, hogy KByte nincs több. A bánatból felocsúdva a lap megszűnése után pár hónappal úgy dönt, megpróbálja, milyen is a „másik oldal" és írni kezd – először egy kis látogatottságú portál hírszerkesztőjeként dolgozik, alig három hónap leforgása alatt felfigyelnek rá és két éven át a legrégebb óta működő online magyar webzine vezető hírszerkesztője lesz: ez idő alatt alaposan fejlődik íráskészsége, találkozik a Metal Gear Solid 2-vel és megnézni, mi is olyan jó abban a konzolozásban. PS2 vásárlása után 576 Konzol olvasó lesz, visszamenőleg kölcsönkéri a számokat, áttanulmányozza őket aztán pedig dönt: szeretne itt dolgozni. Felkeresi későbbi kollégáját, Liquidet, kinek segítségével asztalhoz ül Martinnal – felvételt nyer és azóta is elkötelezetten dolgozik a magazin sikere érdekében, immáron az online felületen is.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

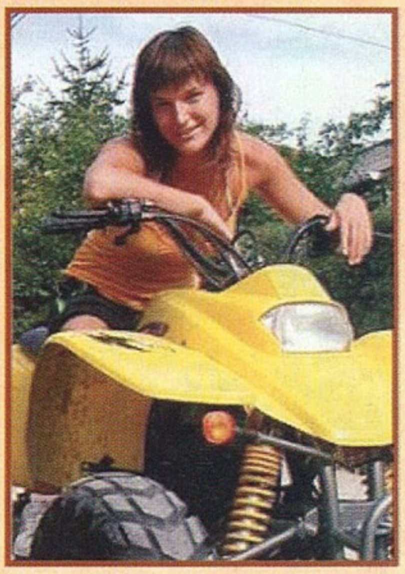
A válasz egyszerű, tömör és prózai – Shenmue. Az a Shenmue, ami több, mint játék, hiszen már megjelenése pillanatában legendává vált, a virtualitás fogalmát maximálisan kielégítő epikus mesévé. Jack sajnos túl későn találkozott vele, először egy tiszavirágéletet élt magazin hasábjain egy Xbox bemutató keretében, aztán pedig pár évvel később, 2004 magasságában. A szerelem olyannyira nagy volt, hogy egy kitűnő állapotú, teljes menetfelszerelésben álldogáló Dreamcast, majd a játék megvásárlása lett az eredménye – a Shenmue önmagában annyit kóstált akkoriban, mint maga a gép, de megérte. Megérte, mert a vele eltöltött egy hét játékosi pályafutásának talán legszebb hét napja volt, tele érzelmekkel, kacagással és szomorúsággal. Mert a Shenmue ilyen, kezet ráz veled, megérint, aztán pedig a bőröd alá ülteti ördögi báját és többé nem ereszt el. Felejthetetlenek a Dobuitában eltöltött órák, a lenyugvó nap fényében történő séta, az éjszaka csendjének és hideg szellőjének élvezése, a kis város és lakóinak megismerése, a legapróbb sikátorok felfedezése, az. Az első dobozos kóla megvásárlása és kinyitása, a játékteremben darts-ozással töltött valós órák sokasága. Felejthetetlen az a pillanat, amikor a főhős elhagyja nyugodt életét és kilép a nagyvilágba, dolgozik, aztán pedig felkerekedik és hatalmas távolságra utazva rohan a célja felé. A folytatás tette fel az „i"-re a pontot, a katarzis elkerülhetetlen volt: ha a Shenmue maga volt a tökéletesség, akkor a Shenmue 2 maga a kristálytiszta mindenség, az univerzum, a Zen, a Nirvána, hívják akárminek is. Mert a Shenmue 2 tényleg kitárta a világ kapuit, hihetetlen tájakat mutatott be, felvillantotta a talány megoldását, de összességében tízszer nagyobb élményt adott, mint elődje. Mert igazán élmény volt az égbe nyúló lakótelep sajátságos rendszerében bolyongani, meglátni a nemezist, aztán pedig a megérdemelt pihenést élvezni egy mesés zöld tájon. Ha volt egy momentum, amikor a Shenmue túlmutatott a videojáték fogalmán, akkor az volt, amikor a Shenmue fa alatt Ryo megtekintette a naplementét. Ez már művészet – a többi csak lényegtelen apróság.

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

A PS2 egy férfiállattal együtt költözött az életembe. A kis fekete (majdan szürke öccse is) elfoglalta méltó helyét, eleinte csak a lakásban. Nem tagadom, féltékeny voltam rá. Majdan az „ellenségeidet tartsd magadhoz közel" felkiáltással gondoltam megnézem magamnak ezt a valamit, ami eléri a férfiaknál azt a töretlen figyelmet, amiért sok nő csak kínkeservesen küszködik. A kis drága jött, látott és két vállra fektetett! A kikapcsolódás egy új dimenzióját tárta fel előttem. Éjjel-nappal a rendelkezésemre állt és amit kértem, megkaptam tőle. Bárhol, bármikor. Ezek után kérdem én: *hát kell egy nőnek ennél több?*

(Fru)Zsina

életkor
5+0.5+30+80+42-12+0.5-25+36-54+3=X
(X:2)-3+14=Y
(Y:2)-10=Z
Z= éveim száma 2006-ban
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
igyekszem talpon maradni az élet magával ragadó áradatában



Én és az 576 Konzol

Egy újságosbódéban laktam... legalábbis az ízekre szedett papírlapok és a rongyszőnyegként elterülő, szanaszét olvasott újságok a lakás különböző pontjain erre engedtek következtetni. Ha a polcokat akartam letakarítani, ott volt. Ha fel akartam mosni, utamat állta egy egész évfolyam. Tudtam, hogy a másik fél számára felbecsülhetetlen értékként funkcionál és Szent Grálként az Élet vizét issza belőle. Ez volt az egyetlen ok, ami miatt nem hajítottam ki az erkélyről az összeset. Majd beütött a krach. Nyöszörögtem, hogy nincs egy normális magazin, ami kedvemre tenne. Kezembe lett nyomva egy Konzol, mondván: „Már úgyis játszol, itt a neked való Biblia!". Szagolgattam, ízlelgettem, végül összebarátkoztunk. Megfogott a stílusa, az egyedisége, a teljesen eredeti humora, amit az 576 teamnek köszönhettem. Nem egyszer nagy hasznát is vettem, ami legalább 2 ponttal emelte az amúgy 7-es értékét, mert ugye 10-et csak ritkán adunk. Na és ott volt a Csevegő. Toplistás egy rovat. Gyakran könnyesre röhögtem magam a fiúk ámokfutásain. Aztán jött a havi témás okosság. Addigra képben voltam annyira, hogy kialakítsam a saját véleményemet. Némi külső bíztatás hatására összeraktam az első levelemet, a főszerkesztőnek címezve. Megosztottam a gondolataimat hasonszőrű társaimmal. Igen, akkora a társaimmá váltatok. Levelem ott díszelgett az újság hasábján. Ez elég motivációt nyújtott a következőhöz. Az meg az utána lévőhöz. Ezek együttvéve pedig eleget Martinnak ahhoz, hogy behívjon az oroszlán barlangjába. Amikor évek óta mindennap úgy kelsz fel, hogy a redőnyt felhúzva a szerkesztőséget látod meg először...Naná, hogy mentem...mit mentem, repültem! Lelkesedésem szárnyain érkeztem. Megkaptam, ami „kijárt" nekem. Csipi, Radeon és Krisz után én léptem a képbe. A feladat nem egyszerű. Ilyen „felmenőkkel" a hátad mögött alkoss valami régi-újat, ami elnyeri a tisztelt olvasók tetszését. Próbálj meg mindenkinek a kedvére tenni és Sziszifusz a nevére vehet méltó utódjaként. A Konzollal új időszámítás kezdődött az életemben. Sok minden változott, mióta először olvastam, most itt a jubileumi alkalom és ezt már nem(csak) olvasóként élem meg. Szeretek írni. Szeretem a Konzolt. És most? Írhatok. A Konzolba.

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Kegyetlen egy kérdés ez, kérem szépen. Vacilláltam nem keveset, osztottam szoroztam, utánanéztem a kipörgetett játékaim óraszámainak és még mindig nem sikerült letennem a voksomat. Olyan ez, mint egy focimeccs, ahol én lennék a bíró. Két csapatot engedek ki a pályára. Humans vs. Machines. A játékosok felsorakoznak, majd a zöld fény szabad utat enged a gémer pénztárca meghódításáért zajló harcnak. Mindkét fél hazai pályán nyomul, így nevezhetjük házi bajnokságnak is. Az egyik gyönyörű, varázslatos világával igyekszik meghódítani a csatateret, míg ellenfele az adrenalin szint felturbózásával szándékozik gólt lőni. A háttémuzsika tekintetében 1-1 az állás. Grafikailag? Szintén döntetlen. Sárga lap? Mindkettőnél megtalálható. Lap, mert a csapat időnkénti szemét csapdákkal teli játékával „kontrollertaföldhözvágom", jól ismert érzést szül. Lap saját magamnak, mert két, full karcos disc-en szereztem be az amúgy egy lemezes játékot és 8 lemezcserébe tellett, mire egyik helyszíntől eljutottam a másikig... az élményért bármit!

Egy szó mint száz, a Squaresoft (akkor még) és a EA válogatottja méri most össze a tudását. Paradox dolog két ilyen ellentétes kaliber között párhuzamot vonni, de mindannyian tudjuk: a remény hal meg utoljára, a józan ész előbb. Nem nyomom tovább a rébuszokat, nyilván sejtitek, hogy miről is vagyon szó. Final Fantasy és Burnout. X és 3. Az FFX életem első játéka volt (igen tudom, relatíve későn kezdtem, de azóta már pótoltam ezerrel), így nem csoda hogy viszi nálam a prímet, akármennyire sem toppos az FF világában. Bár magamat megcáfolva, Veres Miki kolléga (nem hiszem el, hogy ezt leírhattam) a harmadik helyre emelte és a bronzérem is érem. Élből 12 órára képernyőtapadásom volt, csak a legszükségesebbek végett mertem magára hagyni a gépet.

Elkapott és megbolondított, aminek 180 óra bekattanás és egy színes tetoválás lett a vége.

Burnout 3? Illegális. Gyorsulás. Verseny. Külön-külön is szeretjük, nemhogy egy ilyen páratlan kompozícióban összemixelve! Összeszámolni sem tudom, hogy hány konzolbulit tartottunk, ahol ő volt a társaság középpontja. Megvadított. Főként a Road Rage tette be a kaput. Időnkénti agresszivitásomra és csillapíthatatlan dühömre (melyek gyökereztek főként abból, hogy ölre mentünk az irányító birtoklásáért) a lehető legteljesebb megoldást nyújtotta.

Megunhatatlan játékként perfekt táptalajt nyújtott az első csevegős levelem témájaként is.

A focimeccs végeredménye tehát: 1-1.



Martin

(Márti, Gandalf, Tyler Durden, A Béna, Dr. Zoidberg, Köcsög Martin)

életkor
1971.01.27.
– többet nem segíthetek
mivel foglalkozom, amikor nem a Konzolnak írok:
amikor épp nem a Konzolt hegesztem, igyekszem jól érezni magam. gyakran sikerül

Hogyan csöppentem a videojátékok világába?

Amióta az eszemet tudom, videojátékok vesznek körül. Mindenféle. Még azon ritka alkalmakkor is, amikor néhanapján álmodom. Bakker, tulajdonképpen az teljes életem egy nagy videojáték! Annyira sokat láttam, hallottam, olvastam, írtam róluk, teszteltem, boncolgattam, próbáltam őket, játszottam és foglalkoztam velük, hogy mostanra szinte egybefolyik már az egész. Nem emlékszem hol kezdődött és mikor. Rémlik egy Atari 2600 egy műszaki bizományiból, egy ColorStar fekete-fehér TV, általános iskolai osztálytársak egy C64 Hunchbackkel, füstös vándor-játéktermek ötforintos rundokkal, kvarcjátékok amerikai rokontól, csíkozós ABC turbó... Nincsenek évszámok, csak képek. De egy biztos: én vagyok a képeken!

Én és az 576 Konzol

Mit jelent nekem az 576 Konzol? Várjunk csak... Mit nem jelent nekem a Konzol?

A Konzol egy csomó kérdés és egy csomó válasz. Az a jó benne, hogy minden kérdésre van benne valahol egy válasz, és persze ezek a válaszok gyakran új kérdéseket szülnek. Hülye vagy Neo, ébredj!

Több mint kilenc év. Tizenegy szám minden hónapban. Megjelenik, készül, megjelenik, készül. Lapzárta, Damoklész kardja. Az „örök lapzárta". Ahogy közeledik, mi úgy távolodunk a való világtól. Még ötven oldal. Még tíz teszt. Még húsz kép. Ki írta meg? Ki nincs még kész? A Konzol mókuskerék?

Küzdünk a kiadókkal, a fejlesztőkkel, a nagykerrel, a kiskerrel, a nyomdával, küzdünk a terjesztővel, küzdünk az interenet szolgáltatóval, az áramszünettel, a számítógépekkel, az egérrel, a klaviatúrával, a monitorral, a konzolokkal, a DVD-kkel, a CD-kkel, a kontrollerekkel, az olvasókkal, a fórumozókkal, küzdünk egymással, a saját bénaságunkkal. A Konzol küzdelem?

Mi legyen belül? Mi legyen kívül? Mi legyen a téma? Mit rakjunk címlapra? Miről csevegjünk? Hónap játéka, hány oldal, hány pont, hány illusztráció, hány kép? Milyen szín, milyen dizájn? Tetszeni fog, nem fog? Melyik hardver, melyik szoftver? Mi érdekel titeket, mi érdekel minket? A Konzol az örök változás? A Konzol az örök kihívás?

Mi lett volna, ha lebetegszik valaki? Vagy azért nem jött betegség, mert akkor mi lett volna? Mi van, ha kilép? Ha elmegy? Ha nem jön be? Ha bejön? Mi van, ha nem tudjuk megtölteni? Miért sikerült mindig megtölteni? A Konzol a bizonytalanság? A Konzol a biztonság?

Minden ami vagyok, benne van a Konzolban. Minden, ami a Konzol, bennem van. Minden, ami a videojáték, az a Konzol?

A Konzol csak néhány gramm papír, meg némi festék?

A Konzol az igazság? A Konzol hazudik? A Konzol hihető? A Konzol mérvadó? A Konzol túloz? A Konzol ferdít?

A Konzol jó szagú? A Konzol még WC papírnak sem jó? Szeretjük a Konzol. Gyűlöljük a Konzolt. Olvassunk a Konzolt.

A Konzol a munka. A Konzol a szórakozás. A Konzol az ébrenlét. A Konzol az álom. Ébren tervezem. Álmomban írom. A Konzol az ágy mellé készített papír és írószer. A Konzol sok-sok byte betű a szövegszerkesztőben. A Konzol több gigabyte kép a képszerkesztőben. A Konzol pár jó gondolat a cikkírók fejében. A Konzol egy ötlet. A Konzol egy érzés. Mi elképzeljük. Ti megértitek.

A Konzol egy stílus. A stílus? De kinek a stílusa? Martiné? A tesztelőké? Az olvasóké? Ki vagy mi diktál? Ki és mi irányít? A Konzol követ. A Konzolt követik.

A Konzol a konzolok? A Konzol a játékok? A Konzol a játékosok? A Konzol a tesztelők? A Konzol a múlt, a jelen, a jövő?

A Konzol a tiétek. A miénk. A Konzol ti vagytok. A Konzol mi vagyunk.

Mi a Konzol? A Konzol semmi. És minden. Nekem. Nektek?

Egy játék, amit sosem fogok elfelejteni...

Erre a kérdésre úgy akartam válaszolni, hogy elterveztem: teljesen kiürítem a fejem, szabadjára engedem az agyarakat és hagyom, hogy az agyam, mint egy öntudatára ébredt gép, kidobjon egy címet. Persze nem sikerült. A kutyák szétszaladtak, a gondolataim úgy csapongtak mindenfelé, mint a tomboló tenger hullámai, és engem meg egy pillanat alatt elborítottak az emlékek. Gyönyörű képek. Egyre több... egyik szülte a másikat.

Látok egy ügynököt. Tempós futásának, ritmusos lépteinek zajától vízhangosan konganak a kihalt folyosók. Szobák, robotok, berendezési tárgyak. Nagylevegő. Memorizálok. Le, egyet fel a lifttel, egy lépés jobbra, kivárok, ugrás, ugrás, megvan a cucc, vissza. Bal oldal első szoba – pipa. Impossible Mission, 1984, Epyx, C64. *Az ügyesség örök próbája.*

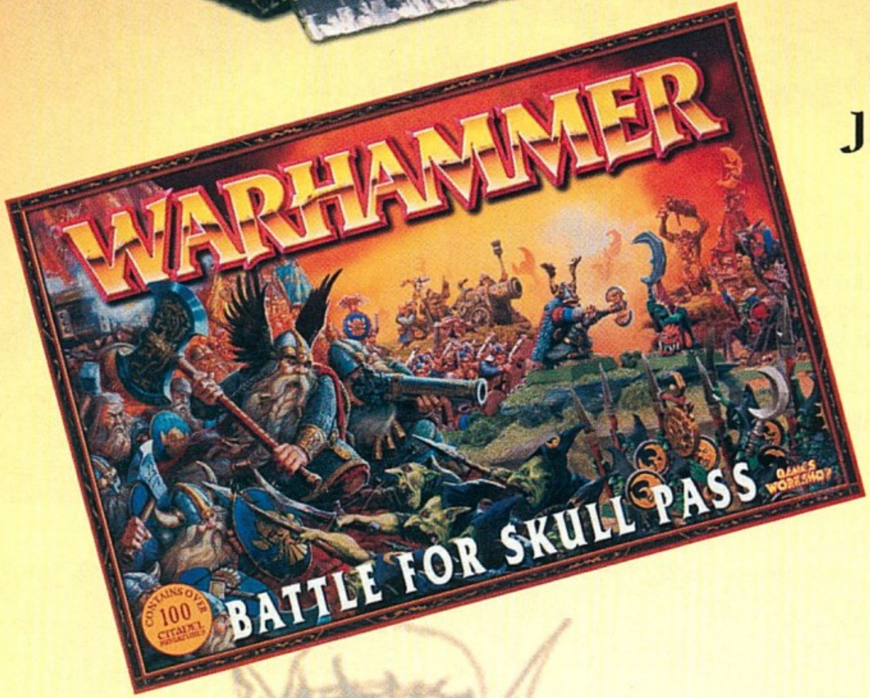
Látok egy kutyát. Átváltok. Látok egy macskát. Látok egy egykedvűen csámborgó robotot. Húzom a joysticket, emberem csak vánszorog. Nem baj, az agyam lassan felveszi a monoton ritmust. Nézem a szobát, de már nem a monokróm egyiptomi díszletet látom. Négyzethálót, sakktáblát, szobák labirintusát látom, tucatnyi információ vár arra, hogy megoldássá állhasson össze a fejemben. Ha hibázok, ha türelmetlen vagyok, ha elsietem, és megérintek valakit, ha túlhúzom, mintha finom elektromos ütés érne. Head Over Heels, 1896, Ocean, C64. *A komplexitás netovábbja.*

Az űr végtelenje. Teljes csend. Némi zúgás. Egy-egy csippanás, pukkanás. Vektorokat látok. Egy felfoghatatlanul hatalmas, üres világot. Csak én vagyok az egész játékban, az egyetlen élőlény, és a végcél. A célhoz vezető út olyan, mint egy inka piramis végtelen lépcsője, ahol a következő fok mindig a ködbe vész. De ott a lépcső. Térképezem a bolygókat. Jegyzem a koordinátákat. Közeledem a megoldáshoz. Damocles, 1990, Novagen, Amiga 500. *A totális szabadság lehetősége.*

Gőzös, fémes, futurisztikus és ódon, háromdimenziós világot látok. Térben, érted ember, térben! Ezek a mágusok odavarázsolták a képernyőre azt, ami idáig csak a fejemben volt meg. Tüskés hajú, szőke kiscsávót látok. Kinyílik a lehetőségek tárháza, gyeplő nélkül száguld a fantázia. Életem nagy kalandja, a hatalmas felfedezés, izgalom, és az elsöprő, kínzó vágy, hogy megtudjam, kivel mi történik, mi lesz drága hőseim sorsa. Final Fantasy VII, 1997, Square, Playstation. *A felejthetetlen utazás élménye.*

Hallom a narrátor hangját, hallom a zenét, látom a képeket és sírok. Tombolnak bennem az érzelmek. Én vagyok a Kígyó. Kúszom, mászom, lapulok, izzad a kezem, minden idegszálammal az őröket figyelem. Nem ismertek még, de rövidesen örökre megjegyzitek majd a nevem. Mindegyikőtöket le fogom győzni. Stílust fogok teremteni. Soha senki nem lehet majd akkora, amekkora én lettem. Mert én vagyok a Főnök. A Nagyfőnök. A Minden. Metal Gear Solid, 1998, Konami, Playstation. *A zsenialitás megtestesülése.*




WARHAMMER
BATTLE FOR SKULL PASS



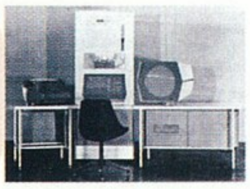




konzol és videojáték történelem

1961

Steve Russell megalkotja a Spacewar játékot a Massachusetts Institute of Technology PDP-1-es, szobányi méretű számítógépén.



1967

Ralph Baer, „A Videojátékok Atyja" megálmodja a TV képernyőn játszható otthoni konzol prototípusát, a Chase-t.

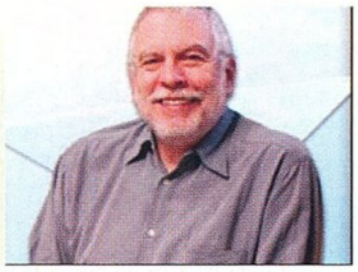


1972



Magnavox Odyssey. A Ralp Baer tervei alapján készült első igazi otthoni konzol, cserélhető játékokkal. A gépben nem volt sem memória, se CPU, csak tranzisztorok, ellenállások, diódák – ezek közötti összeköttetéseket befolyásolta a behelyezett cartridge. A gép dobozában színes fóliák voltak, melyek a képernyőre lehetett helyezni, hogy megadják a játékok „hátterét".

Ugyanebben az évben Nolan Bushnell és Ted Dabney megalapítják az Atarit.



1977

Atari VCS (2600). Egy legenda kezdete, a hetvenes évek domináns konzolja. Több ezer játék jelent meg hozzá, köztük az első arcade port, a Space Invaders, vagy az első 18+ játék, a Bachelor Party.

Ebben az évben kerül a boltokba a Nintendo első próbálkozása is, a „TV Game 6".





'50 '60 '70

1976

Fairchild Video Entertainment System (később: Channel F): az első mikroprocesszort tartalmazó konzol, melynek cartridge-ei memóriájukban hordozták a játék kódját.

A Coleco piacra dobja a Telstar nevű gépét, melynek játékaiban először lehetett nehézségi szintet választani.





1965



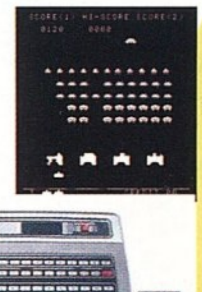
David Rosen amerikai üzletember Rosen Enterprises Ltd. cégéből létrejön a Service Games, a későbbi Sega.

1975

A Pong az Atari első videojátéka.



1978



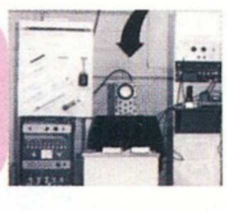
Space Invaders (Midway): az első játék, amiben high score rendszer van.

A Magnavox kiadja az Odyssey 2 gépét, melyet Európában a Phillips forgalmaz G7000 Videopac néven. 2005-ben az antwerpeni bolhapiacon több kiadatlan, prototípus Odyssey 2 játékot is találtak!



1958

Willy Higinbotham mérnök „Tennis for Two" elektronikus játéka, az első „konzol" – valójában egy oszcilloszkóp, melynek bemenő jelét speciálisan szabályozzák.



AZ AUDIO / VIDEO FEJLŐDÉSE (MAXIMÁLIS ADATOK, KIADÁSONKÉNT ELTÉRŐ ADATOK LEHETSÉGESEK)

Atari 2600	**160x190, 128 szín, 2 mono csatorna**
NES	**256x240, 52 szín, 5 mono csatorna**
PCE	**512x242, 512 szín, 6 PSG audio csatorna**
Commodore 64	**320x200, 16 szín, 3 audio csatorna**
SNES	**512x448, 256 szín, 8 csatornás PCM zene, 3 csatornás PCM SFX**
Saturn	**720x576 (PAL) 16.7 millió szín, 32 csatornás PCM, 8 csatorna FM**
PlayStation	**640x480, 16.7 millió szín, 24 PCM csatorna**
N64	**640x480, 16.7 millió szín, max 100 csatorna, 16 bites PCM**
DreamCast	**640x480,16.7 millió szín, 64 csatornás PCM**
GameCube	**640x480, 16.7 millió szín, 64 csatornás 16 bites ADPCM, DPL II**
PlayStation2	**1280x1024, 16.7 millió szín, 48 csatorna ADPCM, DD 5.1, DTS**
Wii	**640x480, 16.7 millió szín (?), DPL II**
XBOX 360	**1920x1080 (1080i), 16.7 millió szín, DD5.1, DTS**
PlayStation 3	**1920x1080 (1080p), 16.7 millió szín, DD7.1, TrueHD**

1979

A Mattel kiadja a VCS legnagyobb riválisát, az Intellivisiont. A grafikai és audio képességekben sokkal jobb gép azonban mégis alulmarad a gyenge játékellátottság és a rosszul megtervezett, korongszerű kontrollerek miatt. Az Intellivision története azonban ezzel még nem fejeződik be: 1982-ben kijött az Intellivision II, 1984-ben pedig a Super Pro System, melyet még 1990-ben is árultak a hozzá adott 35 játékkal együtt. Mivel az Intellivisionnek 16 bites regiszterei voltak, sokan ezt tekintik az első 16 bites konzolnak.

Megjelenik világ első handheldje, a Milton Bradley Microvision.





1983

A Nagy Válság kezdete. Cégek mennek tönkre, sokan adják fel a videojáték üzletben dédelgetett álmaikat.

A Sega kiadja első otthoni gépét, az SG-1000 Mark I-et, melyet 1984-ben a Mark II követ, hogy az 1985-ben átadja a helyét a Mark III-nak, későbbi nevén Master Systemnek. Az SG-1000 soha nem jelenik meg Amerikában és Európában, legalábbis ezen a néven – a gépet a Telegames Personal Arcade klón lévén ismerhette meg a nyugati közönség.



1986

Sega Master System (áttervezett Mark III.), 200 dolláros árcímkével és két adathordozóval – cartridge és „Game Card". Itt indultak útjukra a Sega legjobb sorozatai, köztük például a Phantasy Star. Az SMS legnagyobb sikereit Európában és Dél-Amerikában érte el, ahol még az 1990-es évek végén is jelentek meg rá játékok. Sega Master System II néven a 1990-ben a Sega újra piacra dobta a gépet, kicsit lecsupaszítva (kártyaolvasó nélkül), a gyártási költségek csökkentése érdekében.

Atari 7800.







1984

Az első Machintosh számítógép, 7.8Mhz-es processzorral és fekete-fehér képernyővel. Megalakul a Sega of America divízió.

A Nintendo történelem érdemi kezdete: Nintendo Entertaimnent System/Famicom. A videojátékokban csalódott szülők megnyugtatására lett Családi Kompjúter illetőleg Szórakoztató Rendszer a Nintendo legendás gépe. 1993-ban NES Model 2 néven megjelenik egy kicsinyített változat is, azonban a SNES sikerei miatt egy éven belül megszüntetik a gyártását. A NES-ből története folyamán 62 millió darabot adnak el ehhez 500 millió játékot.

Game Pocket Computer – egy újabb handheld próbálkozás, ezúttal az Epoch-tól.



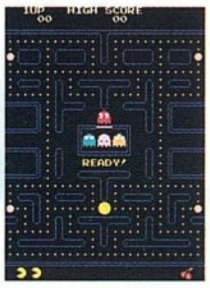






1980

Pac-Man (Namco). 1980-ban indul a Nintendo Game&Watch handheld sorozata.



'80



1981

1981 – Donkey Kong (Nintendo).

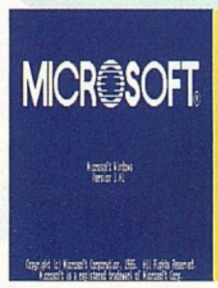
Egyben az első IBM PC (8088) megjelenésének éve is.



1985

Tetris és Microsoft Windows 1.0.

A Nintendo elkészül a Famicom Disk Systemmel, a NES-hez tervezett lemezegységgel és el is ad belőle 2 millió darabot. A boltokba játékautomaták kerülnek kihelyezésre, melyek segítségével a lemezre játékok voltak írathatóak – ezek egészen 1993-ig üzemben maradnak.







1982

Megjelenik az első vektoros otthoni gép, a GCE Vectrex. Soha előtte, sem utána nem volt olyan gép, amely kizárólag vektoros megjelenésre épült volna. 1988-ban a cég megpróbálta handheld formában piacra dobni, de a Nintendo GameBoy sikere elsodorta.

A Coleco kijön a ColecoVisionnel, melyhez megszerzi a Nintendo akkor még arcade Donkey Kong játékának licencét.

Az Atari piacra dobja a VCS utódját, az 5200-at, amely azonban soha nem ér fel elődjéhez.

A Commodore bemutatja a C64-et, valamint ebben az évben jelenik meg az Arcadia 2001 gép is (amely csak egy évet él és 35 játék jelenik meg rá összesen). Csodálatos időszaka ez az otthoni konzolok szerelmeseinek!











A PROCESSZOROK (CPU) FEJLŐDÉSE (KIADÁSONKÉNT ELTÉRŐ ADATOK LEHETSÉGESEK)

Atari 2600	**8 bites MOS6507 1.19 Mhz**
NES	**8 bites MOS6502 1.69 Mhz (PAL)**
PCE	**8 bites HuC61280A 3.58-7.16 Mhz**
Commodore 64	**8 bites MOS6510/850 1 Mhz**
SNES	**16 bites 65C816 3.58 Mhz**
Saturn	**2 db. 32 bites Hitachi SH2 28.2 Mhz**
PlayStation	**MIPS R3000 33.8 Mhz**
N64	**64 bites NEC VR4300 93.7 Mhz**
DreamCast	**Hitachi SH4 200 Mhz (1.4 GFlops)**
GameCube	**IBM Gekko 485 Mhz (10.5 GFlops)**
PlayStation 2	**128 bites MIPS4 „Emotion Engine" 300 Mhz (6.2 GFlops)**
Wii	**IBM Broadway 729 Mhz(?)**
XBOX 360	**IBM Xenon (3 core) 3.2 Ghz**
PlayStation 3	**Sony/Toshiba/IBM Cell (1+7 core) 3.2 Ghz (2 TFlops?)**

1987

NEC PC-engine, az első valódi 16 bites otthoni konzol, melynek játékai memóriakártyákon, „HuCard”-okon jelentek meg. A PC-Engine hatalmas siker volt Japánban, megelőzve a NES/Famicom eladásait is. Ehhez a géphez jelenik meg a TG-CD, az első optikai meghajtó a konzolok történetében. 1989-ben Supergrafx néven továbbfejlesztett PE-Engine-t dob piacra Japánban a NEC, de a PCE még mindig jó eladásai miatt a gyártást hamar beszüntetik.

Atari XE.

Az első Final Fantasy játék NES-re és az első Metal Gear játék MSX-re.



1993

A 64 bites Atari Jaguar. Máig vitatott, hogy ténylegesen 64 bites volt-e a rendszer, vagy az Atari csak marketingcélból reklámozta így a CPU-k (melyből összesen 5 darab volt benne) belső 64 bites címzései miatt. 1995-ben CD kiegészítő, ami azonban már nem tudta megmenteni a kevés játékkal rendelkező gépet. Anyacégével együtt halt meg a kilencvenes évek második felében.

Amiga CD32, az Amiga 1200 alapú konzol, a Commodore utolsó próbálkozása a videojáték üzletben.

Panasonic 3DO – az EA vezér nagy álma arról, hogyan kellene kinéznie egy konzol/multimedia center hibridnek. 700 dollárért sajnos kevesen voltak vevők erre az álomra, azért az 1995-ös 3DO M2 projekt már bejelentésekor hamvába halt.







1990

SNK – mint Shin Nihon Kikaku, azaz Új Japán Projekt – Neo-Geo AES, az otthoni változat. A világ talán azóta is legdrágább otthoni konzolja (plusz a 200 dolláros cartridge-ek), amely teljesen kompatibilis volt az arcade változattal (MVS).

Handheld fronton: Sega Game Gear, igazi színes kijelzővel. Kézbe fogni elég nagy volt, asztali konzolnak kicsi, de mégis megmutatta, milyen lesz a kézi konzolok jövője.



1989

Super Famicom, a Nintendo 16 bites koronaékszere, talán a mai napig. NEC Turbografx 16, ami nem más, mint a PC-Engine amerikai változata.

Atary Lynx handheld.







1995

Sega Saturn. A nehezen programozható, mégis legendás gép érdemtelenül maradt a PlayStation árnyékában. A Dual Hitachi processzor csodákra volt képes a hozzáértő kezekben – sajnos ilyen kevés akadt.

PlayStation USA megjelenés.

Nintendo Virtual Boy, a legnagyobb bukás. A csak piros színt megjeleníteni képes konzolról maga a gyártó beszélte le a vásárlókat a gép kézikönyvében!

Sega Nomad, a hordozható MegaDrive – szó szerint, ugyanis az MD cartridge-okat lehetett belehelyezni és azokkal játszani.







'90

1988

Sega Genesis/Megadrive, a NES és a PCE mellett a nyolcvanas évek harmadik nagy főszereplője. Az Egyesült Államokban 1989-ben, Európában 1990-ben debütál, 1992-ben pedig megjelenik rá a Sonic, a nagy titkos project. 1994-ben új kiadás (Megadrive II), 1998-ban pedig Genesis III, a Majesco kiadásában.

A Commodore-tól kilépő programozók megalapítják a Codemasters-t.

Ugyanekkor jön ki a Nintendo GameBoy – az igazi handheld pionír, monokróm és homályos kijelzővel, de rengeteg játékkal.





1991

Nintendo SNES amerikai megjelenés.

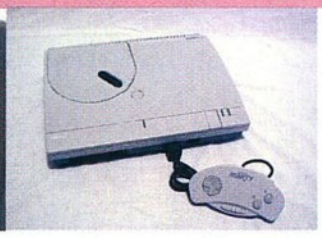
Commodore CDTV és Fujitsu FM Towns Marty, az első 32 bites konzol, egyből optikai és floppy(!) meghajtóval. A gép lelke előbb egy 80386, később egy 80486 processzor volt (FM Towns II) – azaz nem az Xbox az első Intel chipes konzol!

Phillips CDI – multimédia 10 évvel azelőtt, hogy az embereknek szüksége lett volna rá.

Sega CD – optikai meghajtó a MegaDrive-hoz.











1994

PlayStation. A gép, amely megváltoztatta a videojátékok világát és a gyermekkorból a felnőttkorba léptette azt. A Nintendo Famicom / SNES CD-ROM kiegészítőnek induló hardverből a Nintendo kilépése után Ken Kutaragi úr varázsolt játszható csodát. 1997-ben Net Yaroze, az otthon is programozható PS1.

Sega Virtual Processor chip a Virtua Racingben, valamint 32X kiegészítő a MegaDrive-hoz – elkésett próbálkozások az alapjaitól 3D-hez tervezett Sony géppel szemben, nem is szólva arról, hogy már minden Sega rajongó a Saturnt várta. 1996-ig mindösszesen 31 játék jelent meg hozzá.

NEC PC-FX, a PCE utóda – a csodálatos 2D gép a 3D hajnalán, nem is került ki Japánból.





AZ ADATTÁROLÓK BŐVÜLÉSE

Atari 2600 - cartridge	**1-64 Kbyte**	*Saturn* - CD lemez	**650 Mbyte**	*PlayStation 2* - CD/DVD lemez	**8.5 Gbyte**
NES - cartridge	**48 Kbyte+**	*PlayStation* - CD lemez	**650 Mbyte**	*Wii* - egyedi DVD formátum	**4.7 Gbyte(?)**
PCE - huCard	**0.1-3 Mbyte**	*N64* - cartridge	**4-64 Mbyte**	*XBOX 360* - DVD lemez	**7 Gbyte**
Commodore 64	**kazetta/lemez/cartridge**	*DreamCast* - GD-ROM	**1.2 Gbyte**	*PlayStation 3* CD/DVD/Blu-ray lemez	**50 Gbyte**
SNES - cartridge	**0.2-4 Mbyte**	*GameCube* - egyedi DVD formátum	**1.5 Gbyte**		

'00

1996

Nintendo 64. Az Ultra kódnevű projekt nem mert átlépni az optikai tárolók világába, ezért csúnyán alulmaradt a Sony egy generációval korábbi PlayStationjével szemben – ekkor lett hűtlen a Square is és hozta ki a Final Fantas alapvetését a konkurencia gépére, a VII. rész személyében. Az N64 azért persze megteremtette a maga legendáit: az első 3D-s Mario és Zelda a mai napig a „Legjobb Videojátékok" versenyek első helyezettjei. 1998-ban Nintendo 64 Disk Drive, 4 mega plusz memóriával és írható lemezsávokkal. A Nintendo 64 nem önmagában volt forradalmi, hanem magával hozta a forradalmat: az analóg kontrollert, a rezgő üzemmódot. 2002-ig több, mint 30 millió darabon adtak túl belőle.





1998

Sega Dreamcast. A mély tisztelettel vegyes rajongással övezett gyártó utolsó konzolja, amely felforgatni hivatott a videojáték világot, mégis a vállalatot kellett temetnie. Túlságosan előremutató volt, írják, és van is benne igazság: a nagy sűrűségű adattároló, a beépített modem és az online játék lehetőségének hatását nem lehet eléggé hangsúlyozni. 1999-re már 3:1 arányban verte az N64 eladásait, 2001 márciusával azonban mégis megszűnt a gyártása.

Nintendo GameBoy Color.





1999

A Dreamcast USA premierje és az SNK handheldjei, a Neo-Geo Pocket és Pocket Color.



2000

PlayStation 2. Az 1997 óta pletykált gép, melynek a híre elég volt az N64 és a Dremcast eladások megtöréséhez. Ez Emotion Engine-nek reklámozott architektúra DVD olvasóval felszerelve azonban nem hagyta cserben a rajongóit – a napjainkig 100 millió fölötti számban értékesített Sony gép minden idők legsikeresebb konzoljává nőtte ki magát. A konkurencia hatására 2004-ben Network Adapter kerül a gépre, ám az online részleg soha nem tudta teljesíteni az elvárásokat.

Bandai Wonderswan.





2001

Microsoft Xbox: a Microsoft végleges belépése a videojáték üzletágba. Az Intel/nVidia alapokra épített erőmű a mai napig megosztja a játékos társadalmat, azonban a gép érdemei elvitathatatlanok.

Nintendo GameCube, az árván maradt masina: egyedi lemezformátum, Nintendo-módra értelmezett kapcsolhatóság a GBA-val, és alig észrevehető 3rd party támogatás. A Nintendo valaha megjelent legjobb gépe lehetett volna, de soha nem fog kiderülni, miért nem lett az.

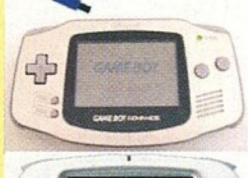
GameBoy Advance – „A" GBA.

Gamepark GP32, a nyílt Handheld, SD kártyával, USB-vel és a géphez adott SDK-val.











2002

A Sega kilép a konzolüzletágból és csak szoftvervonalon működik tovább.

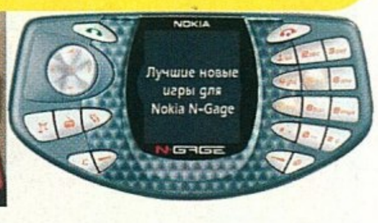
2003

Nintendo iQue. A csak Kínában elérhető, kontrollerbe ágyazott N64, flash kártyával, melyre letölteni lehet a játékokat + SNES emuláció. A gép máig kapható 100 dollár körüli áron.

GBA SP, Nokia N-Gage. Ez utóbbit, akinek volt, imádta, akinek nem volt, szidta. Hol az igazság?







2004

Sony PSP és Nintendo DS: ahol a két videojáték alapvetés útjai elválnak: a Sony továbbmegy a hardcore úton, a Nintendo pedig új játékosokat keres.





2005

Xbox 360, GBA Micro, Nintendo DS Lite.

Gizmondo, a maffiakonzol – az egész cég csak pénzmosásra kellett, de mégis kihozták a gépet. Meg is jelent rá 5 játék összesen.

Gamepark GP32X, a GP3 utóda.





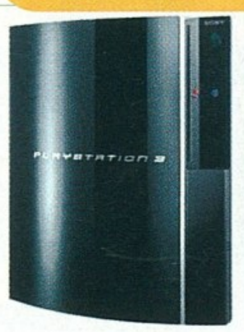






2006

PlayStation 3 és Nintendo Wii: a 2004-es szakítás az asztali konzolok világában folytatódik.





NYITÓÁR AZ USA-BAN (DOLLÁR)

Atari 2600	**199**	*Saturn*	**399**	*PlayStation 2*	**299**
NES	**199/249**	*PlayStation*	**299**	*Wii*	**249**
PCE	**199**	*SNK Neo-Geo*	**650**	*XBOX 360*	**299/399**
Commodore 64	**595**	*N64*	**199**	*PlayStation 3*	**499/599**
SNES	**199**	*DreamCast*	**199**		
3DO	**700**	*GameCube*	**199**		

A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZIKUSAI – FINÁLÉ

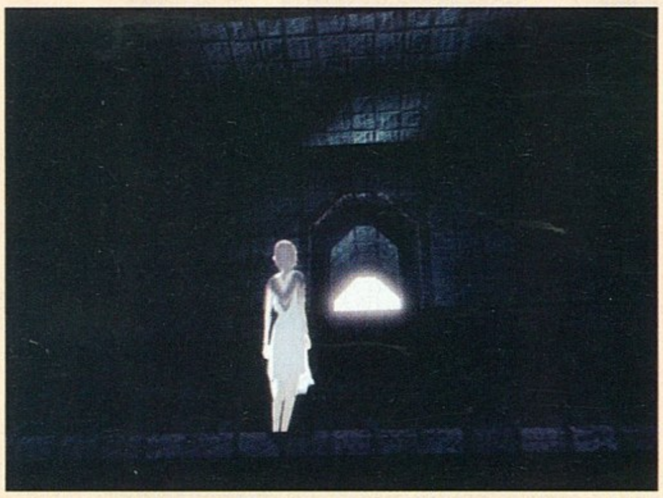
A konzolháború dúlta gaming szcéna csataterének örökös, visszatérő kérdése, hogy tekinthetők-e bizonyos videojátékok művészinek, illetve mi az a kritérium, amelyet teljesítve művészeti alkotásnak titulálható az adott alany. Egyáltalán: meghatározható-e napjainkban, hogy mi a művészet? Míg évszázadokkal ezelőtt, jóval az iparosodás előtt egyértelmű volt a besorolás, hiszen a klasszikus művészeti ágak az esztétikát, a befogadó közönség megszólítását forszírozták, addig a huszadik században útnak indult elképesztő fejlődés olyan új irányzatokat szült, melyekre már nem mondható ki egyértelműen, hogy művésziek, mivel az adott szemlélő ízlésének, befogadóképességének függvényében váltottak ki reakciókat: ilyen az avantgárd, a szürrealizmus vagy a kubizmus. A videojáték mint műfaj túlságosan új, fiatal és fejletlen ahhoz, hogy a stílusonkénti bekategorizáláson felül ilyen vonzata is lehessen, ráadásul nem csak a megszólítandó közönség, de az általa kiváltott hatások ok-okozati összefüggése is más.

A videojáték interaktív műfaj, ahol szükség van a felhasználó beavatkozására, valamint arra, hogy megtalálja a kapcsot a játékmenet és a történések között, kitöltse azt az esetleges űrt, amit a fejlesztő hagyott az egyes rétegek közt – e tekintetben a művészet definíciója találkozik a videojátékokkal, hiszen egy alkotás sem tartalmaz leírást annak értelmezésére, illetve mondanivalójára vonatkozóan, így az azt szemlélő egyénnek mindenképp rendelkeznie kell egy olyan fokú alapműveltséggel, amely segít neki ebben a folyamatban. Ellenben a videojátékok a nagyközönségnek szólnak, nem követelnek meg bizonyos fokú jártasságot és tudást, egy játékba gyakorlatilag bárki, bárhol és bármikor bekapcsolódhat a nélkül, hogy ismerné a műfaj és/vagy az iparág fejlődéstörténetét, kulcsfontosságú állomásait. Míg egy festmény, szobor megtekintése minden szemlélő számára jelentéssel bír, érzelmet vagy véleményt vált ki, addig egy videojáték csak és kizárólag a felhasználója számára – az, aki csupán szemléli a más játékát, passzív szereplő, csupán a legritkább esetben részesül abban az élményben és hatásban, amelyben a kontrollert markoló személy.

A játékok mindig megadott céllal, feladatokkal rendelkeznek, melyek teljesítése elengedhetetlenül szükséges a továbbjutáshoz, a történet megismeréséhez, a záró képsorok megtekintéséhez, ám a statisztikák alapján kijelenthető, hogy a megvásárolt programok 80%-a soha sem kerül végigjátszásra – vagyis a műfaj az általa felállított kritériumok miatt a nagyközönség jelentős hányadát kizárja az élményből. Jutalmazza a feladatok megoldását, de nem kínál fel lehetőséget arra, hogy az esetlegesen kevésbé képzett felhasználó is részesüljön az élményből – ezzel szemben egyetlen klasszikus művészeti forma sem vár el tehetséget, képességet. A műfaj lassan felcseperedik, akkor pedig képessé válik arra, hogy a felhasználótól függetlenül, könnyen megérthető és használatba vehető formában közöljön érzéseket, mondandót és egyéni tartalmat. Az elmúlt években számos kísérlet volt már erre, elsősorban experimentális játékok formájában, melyek nem kategorizálhatóak be egyértelműen: a REZ a zene, a ritmus és az emberi faj kultúrtörténetét hozta egy tető alá, a killer7 pedig az eddig teljes mértékben mellőzött szürrealitást házasította egy mély aktuálpolitikai és valláselemzéssel, ám olyan megvalósításban, melynek be- és elfogadására csupán egy nyitott, ám kis létszámú szubkultúra volt képes.

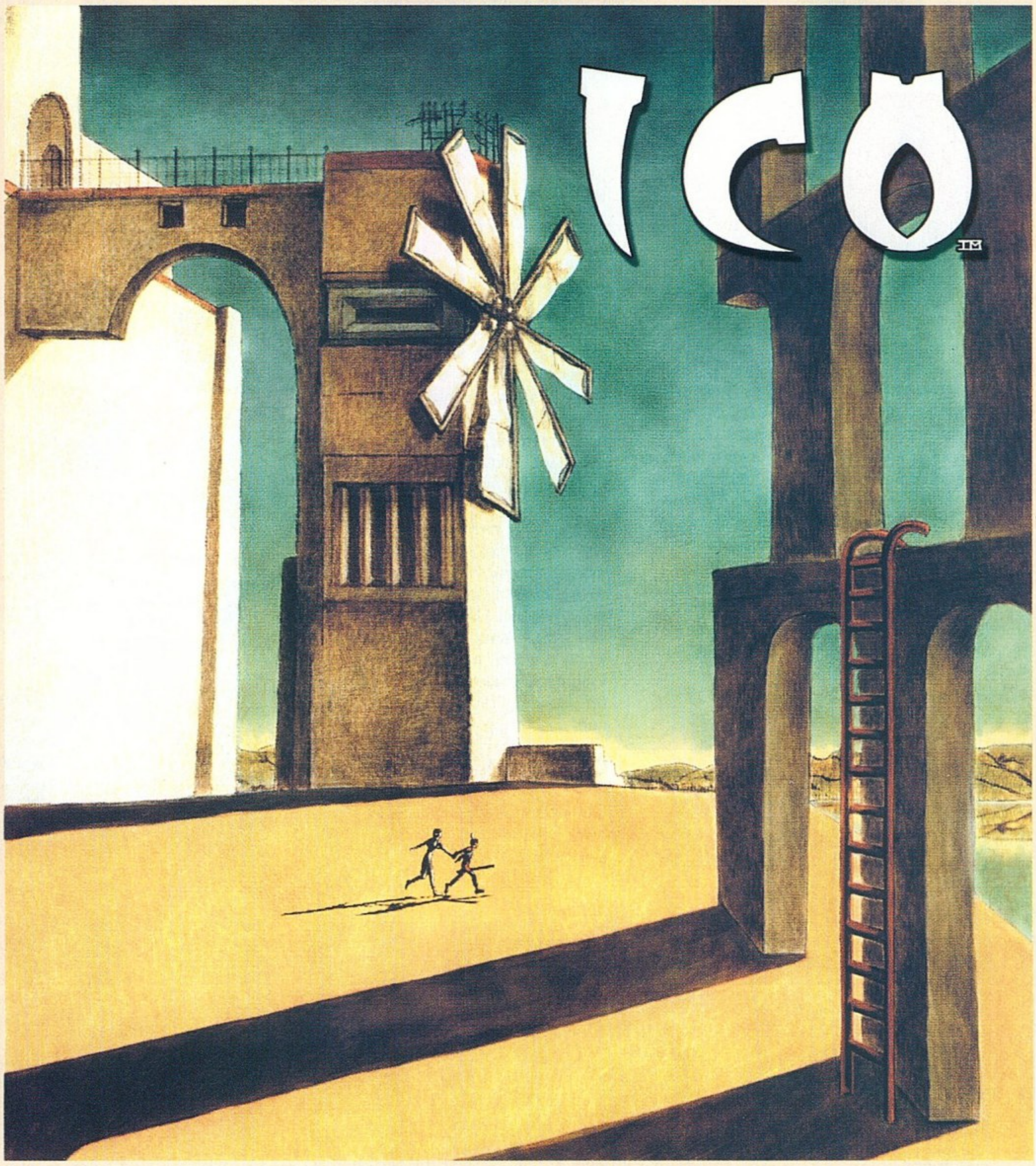
Hasonló céllal, ezzel szemben jóval közérthetőbb formában fogant meg Playstation 2 konzolra az **ICO**. Nem nehéz első látásra félreismerni azt, amit az ICO nyújt: míg napjainkban elsősorban az erőteljes vizuális oldallal, speciális effektusok tömkelegével, licencelt soundtrackkel és mérhetetlen hype-pal adható el és vihető sikerre az újgenerációs videojáték termés, addig az ICO mérhetetlen szimplicitásával és minimál-designjával *látszólag* a fiatalabb korosztályt megszólító sablonplatformer. Látszólag.

A kezdeti vélemények – különösen a játékos oldalról érkezők – élesen kritizálták azt, hogy nem volt jelen komolyabb kihívás, nem kapott akkora hangsúlyt a harcrendszer, sőt, az elemek összessége túlságosan egyszerű végeredményt szült. Olyannyira egyszerűt, mint maga az alaptörténet – az ICO a klasszikus anderseni mesékből építkezik, ahol élesen elkülönül egymástól a jó és a gonosz, nincs köztes állapot: a fiatal fiú megmenti a hercegnőt, a világ és mindenki boldog.







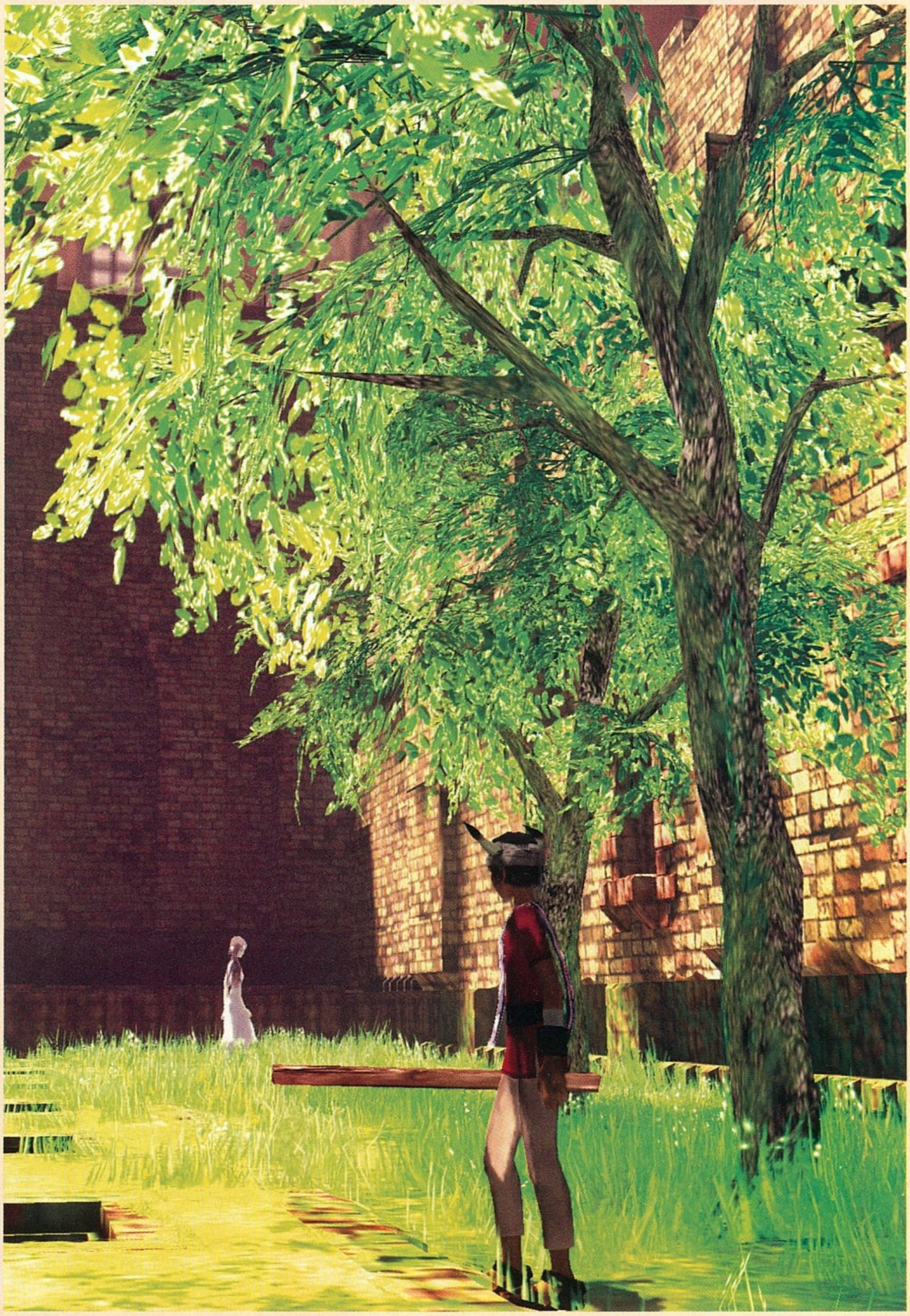


Ám a fiatal fiú neve itt lényegtelen, mint ahogy az is, hány éves, honnan származik és hogyan élt eddig. A történet bonyolódik, de nem a hagyományos módon: átvezető animációk, hosszú dialógusok, háttér-információkat tartalmazó könyvek és egyéb szöveges lenyomatok nélkül, *csupán a képi eszközök felhasználásával*. Míg a videojátékok döntő hányada kristálytiszta célokkal, előre betáplált és nagyrészt kitalálható fordulatokból építkezik, addig az ICO-ban csupán az a cél, mely bárki szeme előtt lebegne ha hasonló helyzetbe keveredne: *kijutni a kastélyból*.



Egy kastélyból, ami leginkább úgy mutatható be, mint a vár, amely nem akar többnek látszani, mint egy vár. A tradicionális játékfejlesztés nem művészi folyamat: papírra vetett, logikai kapcsok által egymáshoz fűzött koncepciók nyaklánca, melynek minden egyes láncszeme szintetikus. Sablonvárosok művi helyszínekkel, külsejükben és felépítésükben élesen elkülönülő tervkerületek, ehhez igazodó szereplőkkel és szituációkkal feltöltve, teljes mértékben kizárva a sors és a véletlenszerűség hatását. Ahhoz, hogy a játékmenet ne essen szét és az események ne váljanak kaotikussá, szükség van erre, nem beszélve a technika korlátjairól – a már-már patetikus vágy arra, hogy egy a realitáshoz közeledő virtuális lakótér jöjjön létre csupán egy utópisztikus elképzelés, hiszen ez nem csak jelenleg, de még legalább egy évtizedig a folyamatosan fejlődő, változó és befolyásolható PC-s MMORPG-k privilégiuma lesz. Valószínűleg.

Az ICO sem különb a tekintetben, hogy a környezet nem változtatható, nem deformálható, törhető szét egyetlen fal, az archaikus helyszín egyetlen szeglete sem: ugyan mi kárt is tudna tenni egy ilyen masszív, hatalmas épületben egy kisfiú a kezében markolt fabottal? ICO nem a környezetét akarja a saját szükségletei szerint formázni, hanem alkalmazkodik hozzá. Alkalmazkodik az általa felállított akadályokhoz, azokhoz, amelyekről végre nem az sugárzik, hogy egy pályatervező elméjében születtek meg sablonkiszögellésekkel, labirintusszerű folyosórendszerrel, elszórt, oda nem illő tárgyakkal. Ha Ico és Yorda létrát lát, akkor az azért van ott, mert ott kell lennie: ott kell lennie, hogy elérhető legyen az egyel feljebb lévő szint vagy szoba, mert nincs más járható út. Nincs, mert az idő vasfoga kikezdte, vagy nem is volt – a vár alatt meghúzódó rozsdaette csatornarendszer a bizonyítéka annak, hogy a kőhalom már évszázadokkal korábban is ott állt, a tenger közepén, csupán egyetlen hosszú híddal kapcsolódva a szárazföldhöz. A természet és az ember keze munkája lassan egybefonódik: a mohákkal benőtt sötét sarkok, a tornyok tetejének zöld pázsitfóliája, vagy a kis szélmalmot körbeölelő kristálytiszta vizű tavacska lassan átveszik az uralmat a néptelen kőkolosszus felett.

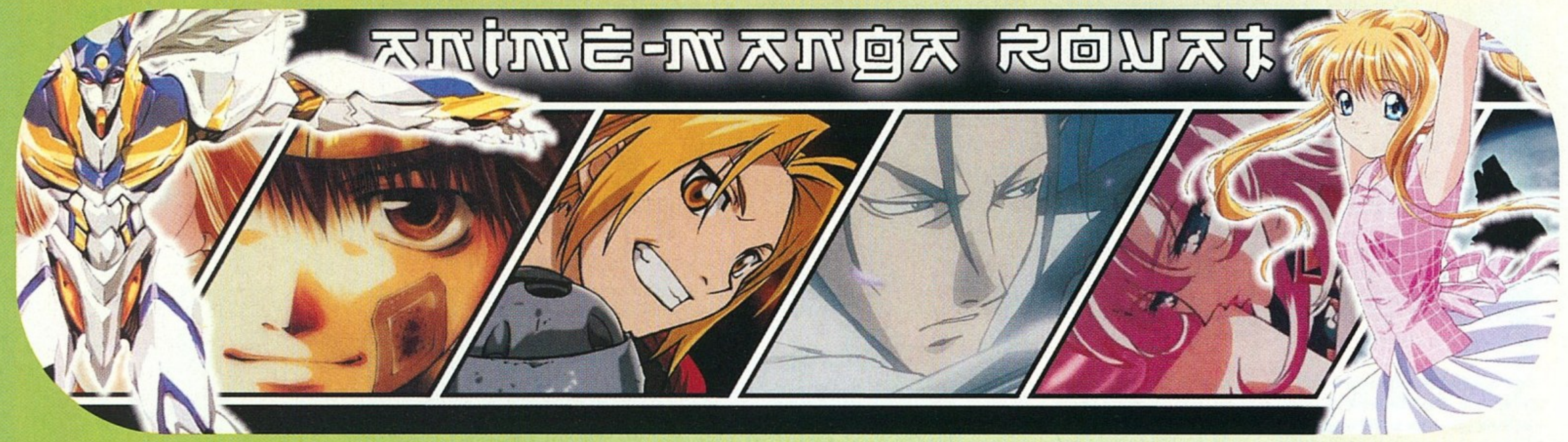


A kihaltság érzése végig körüllengi a kalandot, a földöntúli, a színtiszta ártatlanságért sóvárgó árnyszerű lények által ellepett termekben nincs jele az életnek: mindent körülvesz a rideg kőfalak által határolt üresség, a napfény egy-egy sugara csupán néha világítja be az üresen kongó, sötét termeket. Az élmény páratlan, különösen annak fényében, hogy a csendet a háttérzajokon kívül nem töri meg művi melódia, kötelezően berakandó háttérzene – hisz honnan is szólna? Se muzsika, se párbeszéd, csupán odavetett félszavak – félszavak, gesztusok és mozdulatok, melyek többet jelentenek mindennél. Mert mindent elmond az, ahogy Ico Yorda kezét fogja: árulkodik az ifjú magabiztosságáról, az ismeretlentől való félelméről és arról a kötelességéről, hogy védelmeznie kell az életet, még ha ezt tőle el is akarták venni. Ico és a játékos szíve is összeszorul, mikor előtűnnek az árnyak, mikor jönnek a lányért, hogy elragadják. A lények végtelennek tűnő áradata ellenére a hős sosem adja fel – a játékos pedig egyesül ezzel az érzéssel. Fél, megijed, izgalomba esik, küzd felfedezővágya csábításával.

A végső képsorok mégsem megnyugtatóak, hiszen vele nem csak a játék, de egy élet is véget ér – az atomjaira szakadó kastély, a majdani romok közepette meghaló, vagy talán már az elejétől fogva kísértő Yorda alakja, valamint a túlvilági létet sugalló befejezés pesszimizmusa a játékos fejében végig ott motoszkáló kilátástalanság érzését erősíti meg. Ám a háttérben ott van az ezzel kontrasztot alkotó láng, a remény lángja: remény arra, hogy a jövőben még lesznek olyan digitális mesék, mint az ICO, remény arra, hogy van kitörés a folytatások és sablonok kalodájából. Mert az minden szempontból művészi: nincs még egy olyan interaktív darab, ami ennyi élményt adna, ennyi érzést váltana ki bárkiből is, legyen az a játékos, vagy csupán tétlen szemlélő. Ha van jele a művészetnek, az az, ha valaki feltétel nélküli odaadással, az események passzív szereplőjeként is maradéktalanul megelégedik azzal, amit lát – ennek pedig, nos, maradéktalanul eleget tesz az, amelyre innentől fogva egyszerűen hivatkozhatunk: **az elmúlt konzolgeneráció legnagyobb alkotása**.

(A cikkhez Eisler Kornél „A számítógépes játék mint új művészeti ág" című szakdolgozata nyújtott segítséget – az elemzés letölthető a http://www.ludologia.hu címről.)

Wilson



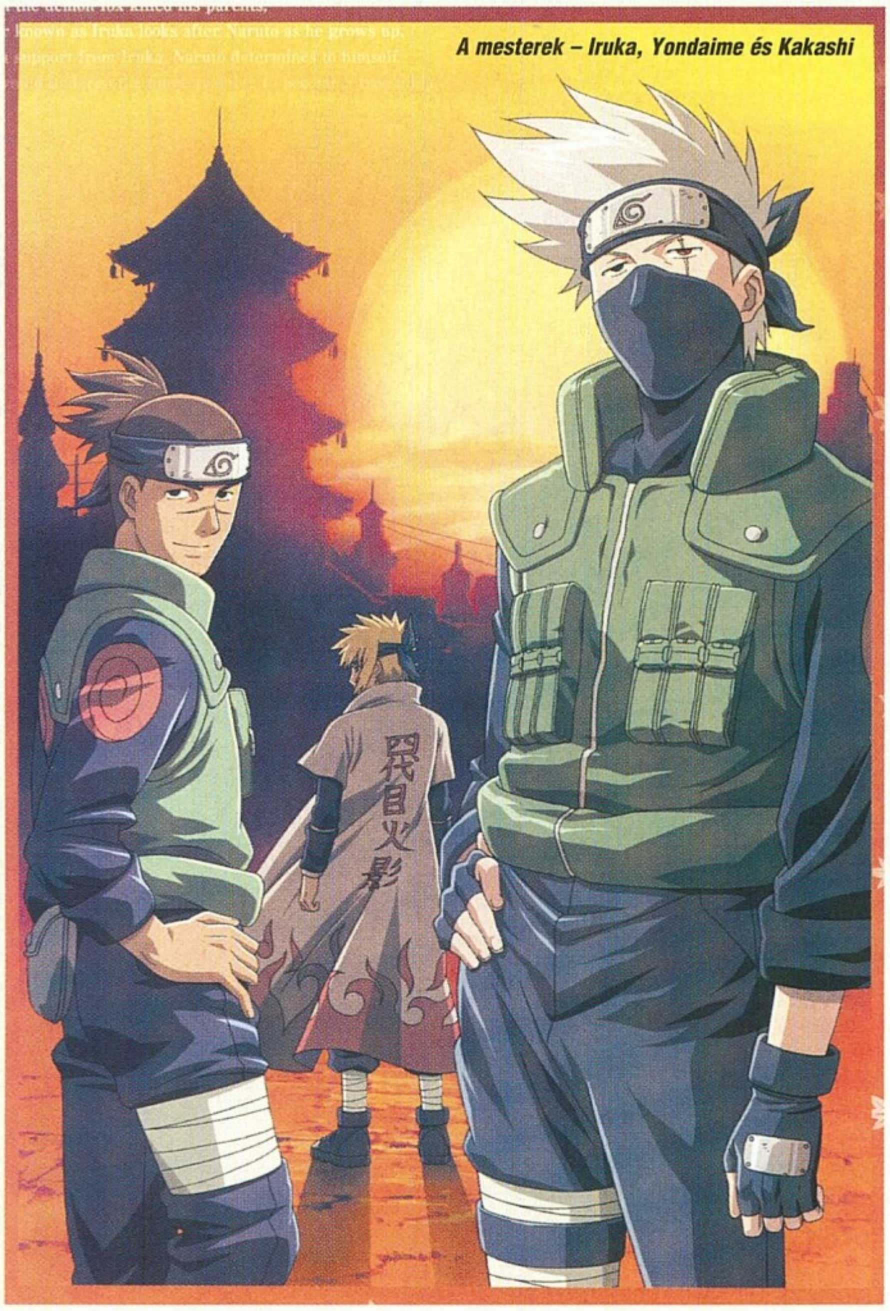
HATODIK FELVONÁS: TISZTELGÉS EGY MODERN LEGENDA ELŐTT

Nagy a cikkírón a felelősség, elképesztően nagy; ezzel tisztában is van. A sorozat, mindenféle túlzások nélkül állíthatjuk, az egyik legismertebb hazánkban, és egyáltalán nem azért, mert olyan populáris motívumokkal foglalkozik. Persze a ninják (és szamurájok) életét bemutató műveket mindig is decens érdeklődés kísérte, de itt valami egészen másról van szó. Hogy megtudjuk, pontosan miről, kezdjük ott, ahol a leglogikusabb: az elejénél.

Akira Toriyama valami egészen elképesztőt alkotott a Dragon Ball-lal. A sorozatot lehet szeretni, lehet gyűlölni, de a manga (és a világ „rajzfilm-orientáltabb" részén: az anime) világszerte ismert, elismert, szeretett darab. Nem feltétlenül a rétestészta-módjára nyújtott csatái miatt, hanem a sok-sok egyéniséggel, célokkal és jellemmel rendelkező szereplő miatt. Persze a sorozatot sokan mindig is a csata-orientáltsága miatt tekintették meg, de sokunknak – többek között a cikkírónak is – gyermekkori inspirációt jelentett Goku elképesztő kitartása, állandó igazságérzete, és becsületessége. És hogy hogyan jön ez az egész ide? (Főleg, hogy a Dragon Ballnak és közeli rokonának, a Gensomaden Saiyukinak is szentelünk majd annyit, amennyit megérdemelnek – jó sokat!) Egyszerű: Toriyama alkotása rengeteg mangakát inspirált az idők során. Így volt ez Masashi Kishimoto esetében is: a Naruto alkotója még csak „gimnazista" volt, amikor az egész rajzolósdiról még csak álmodozott – ugyanolyan híres szeretett volna lenni, mint Toriyama. Rajzolni kezdett hát, és ennek eredménye lett a **Naruto**.

A MANGA

A Naruto manga 1999 szeptemberében debütált a Shounen Jump magazinban, és hamarosan az egyik legpopulárisabb sorozattá nőtte ki magát. A történet főszereplője (elméletileg) Uzumaki Naruto, aki első pillantásra egy átlagos ninja-tanonc, ám testében egy róka-démon, a Kyuubi lakozik, aki a Konoha névre hallgató falu – legfőbb helyszínünk – megtámadásáért felelős lény. A Kyuubit a falu akkori vezetője, Yondaime életének feláldozásával zárta az akkor még csecsemő Naruto-ba, és mivel mindenki tudja róla, hogy milyen entitás lakozik benne, a fiú számkivetetté és megvetetté vált. Nem is túlzottan erőltette a gyakorlást és a tanulást – ám egy véletlen incidens következtében rádöbben arra, hogy erős indulatai micsoda erőket mozgatnak meg benne, így sikeresen geninné válik (legelső rang a ninja társadalomban). Ekkor indul be a narancssárga ruhás fiú pályafutása, hisz két társat kap: Haruno Sakurát, egy rózsaszín hajú, lelkesen tanuló – és éppen ennek következtében kifejezetten okos – és szép hölgyet, aki menthetetlenül bele van zúgva a csapat harmadiknak kiválasztott tagjába. ő Uchiha Sasuke, a legendás Uchiha klán egyik utolsó túlélője, kinek egyetlen cél lebeg szeme előtt: családját kiirtó testvérét felkutatni, és könyörtelen bosszút állni. Naruto-nak pedig természetesen Sakura tetszik, így alakul ki egy „szerelmi háromszög", mely egyik irányba sem bontakozhat ki túlzottan. Vezetőnek pedig megkapják a legendás copy-ninját, Kakashit – aki azon túl, hogy rendszeresen elkésik, azért remek munkába kezd, hogy a csapat erősségeit felkutassa, és igazi csapatmunkára nevelje a kölyköket.

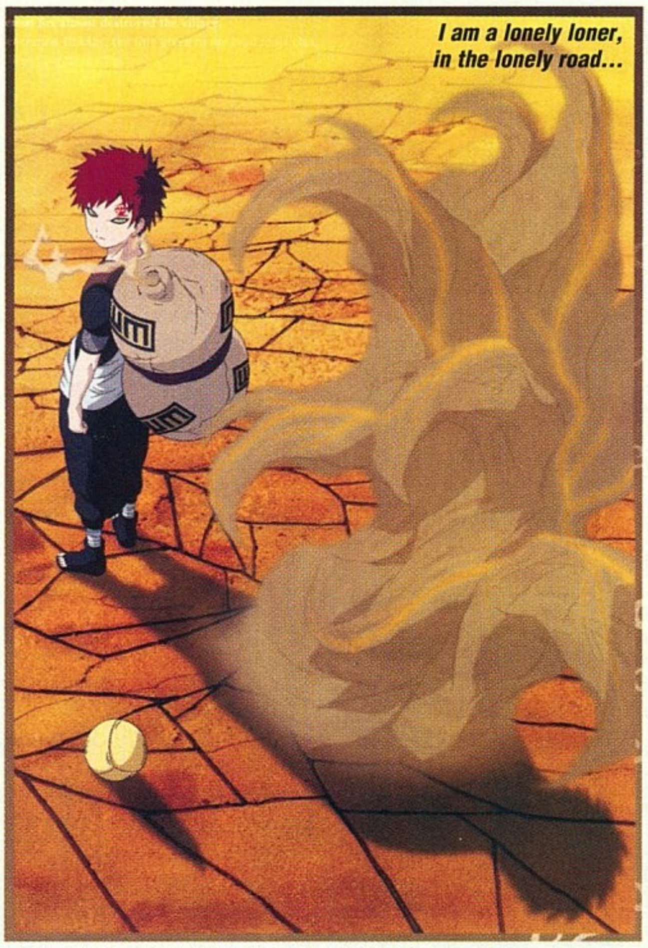

A mesterek – Iruka, Yondaime és Kakashi

Több momentum van, ami kiemeli a Naruto-t az átlagos „harc-orientált" akciósorozatoktól: kezdjük elsősorban a csaták megvalósításával. A történetben fontos szerepet játszik a chuunin-vizsga, amikor is több falu legjobbnak számító ifjoncai gyűlnek össze, hogy összemérjék erejüket, három fázis során. Az utolsó fázisban egyszerű párbajok segítségével döntik el, ki az, aki igazán rátermett erre a tisztségre: itt olyan mintaértékű csaták szerepelnek, melyekre évekkel később is emlékezni fogunk. Miért? A válasz egyszerű: Kishimoto elképesztő részletességgel gondolta ki és alkotta meg a ninjáink személyre szabott képességeit, hogy ezáltal nagyon érdekes, újszerű jeleneteknek lehetünk szem- és fültanúi. Nincs már többé „ki üti meg a másikat gyorsabban" és „kinek nagyobb a harci ereje", nem. Olyan különleges jutsu-k (ninja képességek) szerepelnek itt, mint a bogarak, természeti erők, árnyékok, fény, chi vagy akár saját testünk csontjainak manipulálása. Létezik szereplő, ki homokpáncéljának köszönhetően még életében nem kapott egyetlen karcolást sem, vagy olyan, aki az árnyékokat olyan módon manipulálja, hogy azokkal akár mozgásképtelenné teheti ellenfelét. Van, aki másol, és van aki elméket irányít, van aki felgyorsít, és van aki egy illúziót kreál. A legszimpatikusabb mégis sokaknak az a Lee névre hallgató szereplő lehet, aki a „kemény munka meghozza a gyümölcsét" elven szinte semmi különleges képességgel nem bír – mégis, olyan szintre vitte ütéseit, és rúgásait, hogy azzal a legerősebbnek hitt embereket is képes lenne leteríteni.

AZ ANIME

A Naruto anime elképesztően jól rajtolt, és bizakodásra adott okot. A seiyuuk hihetetlenül jól végezték a dolgukat (Naruto seiyuuja példának okáért pontosan annyira idegesítő, mint amennyire annak a karakterét szánta az alkotó – vagyis NAGYON), a zenék fenomenálisak (az első szezon original soundtrackje az írás pillanatában is itt duruzsol a cikkíró számítógépének hangfalaiból), az animátorok pedig tudták, hogyan kell látványos, dinamikus, ám korántsem elhúzott csatákat a képernyőre varázsolni. Újra sírtunk, nevettünk, szomorkodtunk vagy éppen idegeskedtünk a már jól ismert történteken – azok pedig, akik még nem olvasták a mangát (akár elvi megfontolásból), azok is végre megismerkedhettek ezzel a kifejezetten újszerű és izgalmas történettel. Az openingek és az endingek egytől egyik remek dalok voltak, és a meeteken mai napig hallani, ahogy néha felcsendül egy-két dallam a fangirlök torkából – talán néhány fanboy is csatlakozik hozzájuk (és természetesen a minden éneklést bátran magára vállaló cikkíró, főleg ha alkohollal is rásegítenek a dolgokra).

A szürke fellegek az első Naruto Movie közeledtével azonban csak gyűltek és gyűltek. Végül, két és fél évnyi izgalom, legalább tizenöt kötetnyi feldolgozott Naruto manga után a Pierrot bedobta a törülközőt: fillerek következtek. Aki nem lenne tisztában a szó jelentésével: a „filler" annyit tesz, mint „időt húzni". Pár olyan epizód minden sorozatban van, mely nem tartozik szorosan a történethez, ergo azért helyezte bele az animét hegesztő stúdió, mert esetleg viccesnek találta, vagy várniuk kellett a manga formájú történet alakulására. Egy-két epizódot említettünk? Nos, itt NAGYSÁGRENDEKKEL többről van szó. A Pierrot egészen pontosan másfél éve játszik velünk, és ezt elképesztően komolyan is gondolják: több mint hetven epizód óta nem történt semmi előremutató, semmi olyan, ami a fő sztori alakulását elősegítette volna. Miközben a manga egyre inkább felgyorsul, halálos tempón száguldva, az anime... meg sem próbálja követni. A cikkíró személyes haragot is táplál a Pierrottal szemben: ők azok ugyanis, akik a Gensomaden Saiyukit is tíz-húsz fillerrel gazdagították (és akkor még el is néztük nekik az undorító animációt, mely a Reload/Gunlock szériát boldogította), és megosztották a DN Angel vagy a Bleach lelkes közönségét is. De, ahogy azt már a Gundam SEED esetében is elkönyveltük: van fény az alagút végén. Még mennyire hogy van: februárban a híresztelések szerint felhagynak ezekkel a teljességgel felesleges időhúzó epizódokkal, és jöhet az aktuális történet, a Kakashi-gaiden és a Time-jump utáni összes lényegesebb történés – egyúttal reménykedjünk abban is, hogy a Pierrot másfél év alatt elég időt nyert ahhoz, hogy még vagy két évig ne kelljen minket, lelkes nézőiket


I am a lonely loner, in the lonely road...



Ninjás sorozat kunoichik nélkül? Aligha...


Naruto és Sasuke – társak és riválisok

újabb egy év kényszerpihenőre küldeni. Azok számára tehát, akik képtelenek monitor elé ülni a mangák olvasásához, vagy egész egyszerűen nincsenek kibékülve a nyomtatott média által nyújtott lehetőségekkel, remek választás a Naruto anime változata. Sőt, még remekebb lesz február után, amikor is a dolgok megint a régi medrükben folynak majd. Nagyon várjuk, az már egyszer biztos.

A JELENSÉG

Minden rendben van, a manga bemutatását sikeresen véghezvittük, az animéről is leírtuk, amit a szériát nem ismerőnek mindenképpen tudnia kell, távozhatunk, ugye? Nos, a válasz egy határozott, és kőkemény NEM. A Naruto története csak itt kezdődik, és mindaz, amit a hivatalos manga/anime képvisel, csupán a jéghegy csúcsa, a tenger felszíne – az elmúlt évtizedek legnagyobb japán sikertörténetének egy aprócska szelete. Ami legendává teszi ezt a sorozatot, azok a rajongók és doujinshikák munkái. Nincs még egy olyan sorozat, melyhez ilyen elképesztő mennyiségű kiegészítő történet született volna. Több tízezernyi fanfiction (novella, melyben a „mi lett volna, ha" kezdetű mondókát eljátszva minden elképzelhető – és elképzelhetetlen – helyzetbe belekeverednek hőseink, az erotikus élményektől kezdve az egészen megrázó, megbotránkoztató és sokkoló, netán megbotránkoztatva erotikus, sokkolóan erotikus történetekig minden megtalálható, csak keresni kell), kezdő és profi rajzolók által megalkotott fanart, és pénzt keresni szándékozó dj-alkotók által publikált „amatőr" manga kerül publikálásra: mindez, hölgyek-urak, nem véletlen.

Nem azért van mindez, mert ennyi embernek tetszene ez a látszólag jó, de nem feltétlenül kiemelkedő sorozat. Nem, ennél sokkal, sokkal többről van szó. A Naruto alkotójának, Kishimoto senseinek van egy elvitathatatlan érdeme: az, hogy egy olyan világot alkotott, melyben több tucat igazán élő, lélegző, sajátos jellemmel, célokkal, vágyakkal és félelmekkel rendelkező szereplő van. Talán ez az a pont, amiben sikerrel lépte át a Dragon Ball által alkotott korlátokat: hiába volt a sok szereplő, ha Son Goku ereje mindegyiket túlszárnyalta, szinte feleslegessé téve a többieket: főleg, hogy abban a történetben a gyengékkel legfeljebb egy-két poén erejéig volt érdemes foglalkozni. Itt, a Naruto-ban mindenki képes meglepetéseket okozni, mindenkivel érdemes foglalkozni: amikor olyan több oldalas(!) eszmefuttatásokat találunk a neten, hogy Lee jelleme hogyan emlékezetet minket a japán szellemre és a nemzetben rejlő gyengeségekre, illetve hogy miért van egészen más stílusban megrajzolva, mint a többiek, és hogy ebből milyen következtetéseket lehet levonni, nos, nem lehet mást tenni, mint meghajolni, és tapsolni egy jó hangosat. Vagy egy igazán elismerőt csettinteni.

A Naruto-t ma a világ 19 országában vetítik fő műsoridőben, szinkronizáltan, a mangák megjelenései folyamatosan az aktuális eladási listák élén tanyáznak, a franchise lüktet, élettel teli, a figurák népszerűek, a rajongói oldalak és klubok egyre csak bővülnek, a fanok által készített alkotások száma egyre nagyobb – az elmúlt évtized legnagyobb durranásáról van szó, melyet lehet imádni, lehet utálni; de legyinteni és elmenni mellette: *aligha*.

Oldern

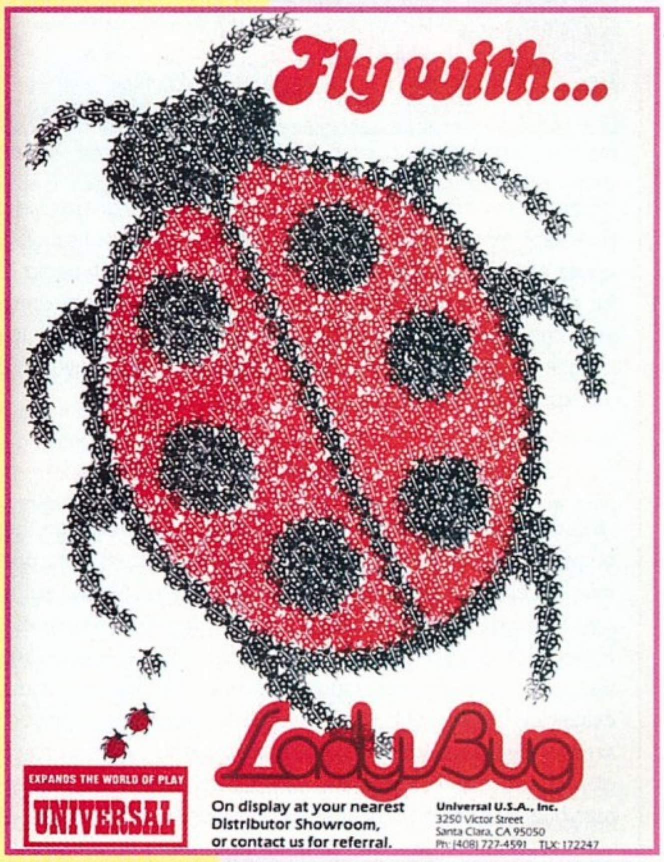
Sziasztok! Az 576 Konzol századik, jubileumi számának alkalmával a Retro Rovat is ünnepi öltözékbe bújik: decembertől fogva teljesen más vizek felé tereljük az eddig megszokott tartalmat. Mivel az elmúlt években főként a retro konzolok részletesebb hardveres ismertetőivel és az árkád hadszíntér neves képviselőinek bemutatásával bombáztunk benneteket, elérkezettnek láttuk az időt a változásra. A szokásos havi múzeumi sétánk új forrásból, mégpedig a konzolos gyöngyszemek felhozatalából táplálkozik ezután. A témával kapcsolatos alapozásért keressétek fel Martin maestro és Hzx kolléga részletes kronológiai áttekintőjét, amelyre még hosszú hónapokon keresztül hivatkozunk majd. Mivel a '70-es évek nem túlságosan fantáziadús terméseit már a tavaly prezentált ismertetőinkben bővebben kivéséztük, ezért a havi szemezgetésünket a '80-as évek elején, a 8 bites éra elején kezdjük el. Az alábbi oldalakon nem kisebb nevezetességekkel foglalkozunk majd, mint a Colecovisionre készült Lady Bug és Burger Time, valamint a Nintendo klasszikus, a Metroid NES alapozó epizódja.

A Colecovision egyik leghangulatosabb játéka minden bizonnyal a Pac-Man stílusjegyeire hajazó labirintusjáték, a **Lady Bug** volt. A rovaros-gyűjtögetős alapművet még az Universal Games hozta létre 1981-ben, amely az árkád verzió megjelenése után a Coleco otthoni konzoljára is rátelepedett. Az alternatív kétjátékos móduszt tartalmazó ügyességi produktum lényege a katicabogárral való pontocskák és gyümölcsök megeszegetése volt. A labirintus, amelyben pöttyös hátú barátunkat terelgettük, meglepő hasonlóságokat mutatott a Namco Pac-Manjében található útvesztővel, de egy aprócska továbbgondolással teljesen más játék vált belőle. A labirintus falainak egy-egy pontját ugyanis kapuk kötötték össze (szám szerint 20 db), amelyeket elfordítva a megváltoztatott útvonalnak köszönhetően sikeresen el lehetett terelni a játékosra rontó rovarokat. Az akciót az is nehezítette, hogy a gyűjtögetés időre ment: a játéktér körül folyamatosan fogyó számláló nullára érésekor a központi ketrecben vesztegl ő rovar kiszabadult, majd üldözőbe vette a katicánkat. A számláló újraindulása addig folytatódott, míg mind a négy gonosz bogár a játéktérre nem került. Ha ez megtörtént, a bogarak helyén levő ketrecben egy pálya-specifikus gyümölcs bukkant fel (Vegetable Harvest Bonus), amelyet felszedve alaposan megdobta az addig összegyűjtögetett pontszámot, ráadásul mozdulatlanná varázsolta az összes ellenséges célpontot is – igaz, őket még ebben az állapotban sem lehetett elpusztítani. A pontocskák eszegetése mellett ügyelni kellett a koponya-szerű útlezárásokra is: bármelyik bogár, amelyik megérintette a tiltott zónát (legyen játékos, vagy a gép által irányított karakter) azonnal szörnyet halt és glóriával díszelgő angyalszárnyakként hagyta el a játékteret. Érdekesség, hogy a koponyák mellett felvehető bónuszok eszegetésével is feljebb tornászhattuk eredményünket: a levél és szív alakú tárgyak adott időtartam után periodikusan változtatták színüket, és mindegyik variáció más és más pontértéket rejtett magában. Ha kék színben kaptuk el a bónuszt, 100 pontot, ha sárgában 300-at, ha pedig vörösben, akkor 800 pontot zsebelhettünk be értük.

A Lady Bug egy átlagos játéknak is tűnhetne, ha nem tartalmazná azt a rejtett kombórendszert, amellyel akár meg is sokszorozhatjuk a játékban elért pontszámunkat. A kék színben pompázó szívecske elfogyasztásakor ugyanis aktiválódik a „multiply" szorzó, és ha az adott időtartam alatt fel tudunk venni egy újabbat, akkor duplázódik (ha még egyet, akkor triplázódik és így tovább…) a meglévő pontszám. A felvehető levelek ráadásul egy-egy betűt is tartalmaztak: ha ezeket sikerül olyan sorrendben összeszedni, hogy a jelentésünk SPECIAL, vagy EXTRA legyen, további ajándékok ütötték a játékos markát. Előbbinél egy ráadás kreditet, utóbbinál pedig egy plusz életet írhattunk fel a táblára. Érdekesség, hogy a „Special" szó csak a játéktermi verzióban jelent új kreditet (hiszen a konzolos változat nem pénzbedobásos módszer alapján működik), így a Colecovision verziónál egy bónusz szint ugrik be a hatására. Itt az a feladat, hogy a rendelkezésre álló idő alatt minél több szétszórt zöldséget és gyümölcsöt összeszedjen a játékos. A Lady Bug összetettségének, a korhoz képest sok újítást tartalmazó felépítésének köszönhetően roppant népszerű játék hírében állt, de még csak a közelében sem járt a BurgerTime című nagy klasszikusnak, amely mind árkád, mind pedig konzolos berkekben nagy elismerésnek örvendett.









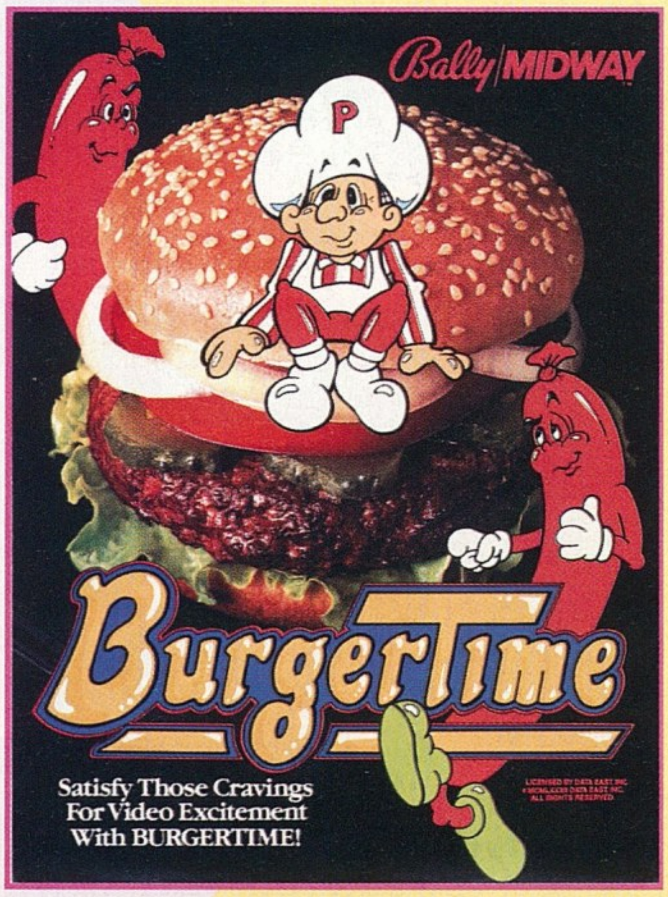


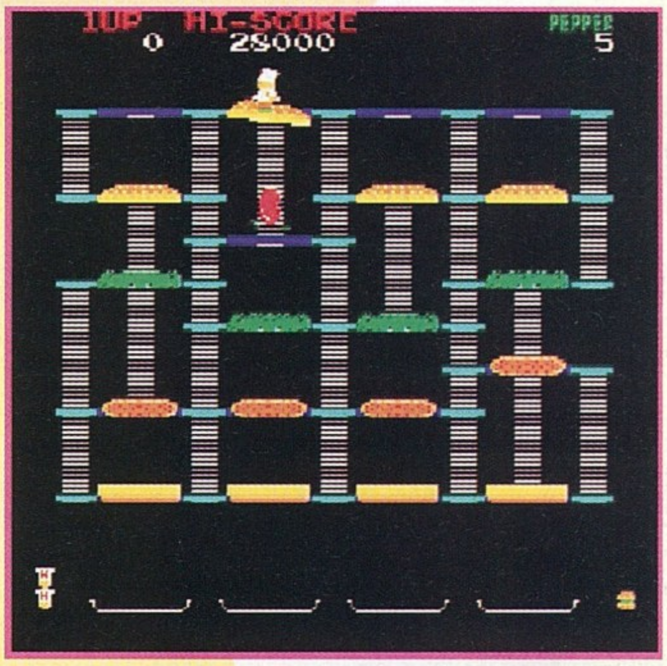
A **BurgerTime** ugyanis mókás szituációjának köszönhetően a gyorséttermi láncok vendégszeretetét élvezte Japánban, sőt később az USA-ban is. A Data East által készített 1982-es játékprogramot még a DECO-ra fejlesztették ki, így az egyik olyan első produktum hírében állt, amely cserélhető játékként, mágnesszalagon került ki a piacra. A DECO Disk System ugyanis a történelem első cserélhető játékokat fogadó boardja volt, így a Lady Bug népszerűségét a mögötte duruzsoló hardver újításainak is köszönhette. A Japánban eredetileg Hamburger címen megjelenő, majd az amerikai kilövést megelőzően BurgerTime-ra átnevezett program szintén labirintus témájú alkotás, ám játékmenetét tekintve sokkal bonyolultabb és összetettebb annál. Az akció főszereplője egy Peter Pepper nevű pufók szakács, akinek azt a feladatot szabták, hogy a túlméretezett összetevőket (a pogácsa, a saláta, a paradicsom, vagy a sajt) a magasított szintekről ledobálva kész hamburgereket alkosson, miközben kerülje el az egyes platformokon mászkáló ellenségeket. A kaotikusan hangzó játékmenet biztos, hogy mindenkit elsőre megragad, hiszen ki ne akarna egy a két lábon járó hot-doggal (Mr. Hot Dog), egy futkározó tojás (Mr. Tojás) és Mr. Savanyúság elől menekülni? A játékteret (mint ahogy az mellékelt fotóinkon is látható) lépcsősorokon és pallókon keresztül összefűzött háló jelenti: az egyes szinteken található darabokat úgy tudjuk egy szinttel lejjebb taszítani, hogy egyszerűen átgyalogolunk felettük. A dolgot az nehezíti, hogy az adott összetevők mindig csak egyetlen szintet esnek lefelé, így olykor igencsak magasra kell mászni a legfelső hamburger pogácsa letaszítása érdekében. A feladatot a folyamatosan változó szintek mellet a fentebb megnevezett három jópofa ellenség is nehezíti, akik ugyanúgy másznak és csúsznak a szinteken, mint a játékos által irányított dagi szakács. A négy az egy ellen viszont nem túl szerencsés felállás, hiszen csak az ügyességünkön múlik, hogy az adott kutyaszorítóból milyen csellel tudunk elmenekülni. Persze taktikázni is lehet: ha az adott célpont épp az egyik összetevő alatt sétál el, mi pedig vele egy időben átsétálunk a salátán, akkor a letaszított alapanyag szépen összenyomja a buzgón ténykedő ellenséget. A győzelem viszont csak másodpercek kérdése, hiszen barátaink egy pillanat alatt a játéktér sarkában teremnek és újabb offenzívát indítanak a hamburger gyáros ellen. Az adott szint akkor lesz teljesítve, ha az összes hamburger a helyére kerül: a későbbi szinteken ugyanis az adott darab elkészülte után újabbak hullnak alá a mennyből, hiszen sok az éhes száj, etetni kell az embereket. Érdemes megjegyezni, hogy szakácsunk fegyvert is használhat a betolakodók ellen: a fűszerszóró megfelelő alkalmazásakor pár másodpercre lebéníthatjuk a két lábon járkáló barátainkat. Persze a töltények száma véges, viszont a kiürülés ellen könnyedén védekezhetünk az időnként felbukkanó bónuszok (pl. a kávé, fagylaltkehely, vagy sült burgonya) gyors felszedegetésével. Ezek rendszerint akkor bukkannak fel a játéktér különböző pontjain, ha előtte már megfelelő mennyiségű hamburgert sikerült a képernyő alsó szegletében várakozó tányérokra terelgetni.

A játék témájának, jópofaságának köszönhetően hatalmas siker lett, így a legjobbra sikerült Colecovision változat mellett több népszerű platformra (Apple II-re, Atari 2600-ra, C64-re, Intellivisionre, MSX-re, NES-re, és Gameboy-ra) is átírták. A japánok precizításuknál fogva egyedi változatot kaptak, ugyanis néhány távol-keleti gyorsétteremnek nem tetszett a mászkáló tojás, mondván, hogy a hamburgerbe már rántottát szokás tenni (így ők egy kapcsoló segítségével sétáló rántottát pakolhattak a képernyőre…)

A BurgerTime nemrégiben PS2-re is megjelent a Midway Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2 című retro válogatásban, így a kompilációnak köszönhetően még a mai napig a köztudatban van. Érdekesség, hogy a játéknak anno folytatása is felkerült a tervezőasztalra PizzaTime címmel, de az 1983-as nagy videojáték- és konzolválságot követően már soha nem került piacra – legalábbis a Data East jóvoltából biztosan nem. Született ugyanis két próbálkozás Peter Pepper's Ice Cream Factory és a Super BurgerTime címmel, de egyik sem lett túlságosan populáris darab. Újdonságot csak utóbbi tudott felmutatni, amelyben a kor követelményeihez igazított látvány mellett a szimultán kétjátékos üzemmódban további extra tartalmak, ellenfelek, bónuszok és játékmenetbeli módosítások várták a játékosokat. A csak és kizárólag konzolos berkekben ismert Diner c. inkarnáció már az Intellivision (INTV Corp.) kreálmánya: sajnos a programozók nem öltöttek túlságosan sok fantáziát a játékba, még a megvalósításhoz is egy befejezetlen He-Man cím kódrészleteit használták fel. Meglepő, hogy a jópofa Mr. Tojás (Mr. Egg) egy későbbi animációs sorozatban, a Matt Groening-féle Futurama-ban is feltűnik, persze a GameBoy Colorra készült remake-ben (BurgerTime in Bedrock) már nem jut szerephez, pedig érdekes lett volna látni, ahogy a két kőkorszaki szaki a két lábon járó rántottával harcol. Az old-schoolt kedvelő játékosoknak a fentebb elhangzottak mellett mégis az a fejedelmi TV spot maradt fenn, amelyben a BurgerTime bemutatása mellett egy megkergült szakács hadakozik az életnagyságú Mr. Egg-gel és egy csapatni két lábon járó hot-doggal. A reklám legpoénosabb pillanata az utolsó pár másodperc, amikor egy fiatal pár benéz a McDrive ablakán, az arra táncikáló hot-dog pedig ordítva (We're Closed Nooow!) bezárja előttük az ablakot.
(http://youtube.com/watch?v=4wy3BX2zvUY)



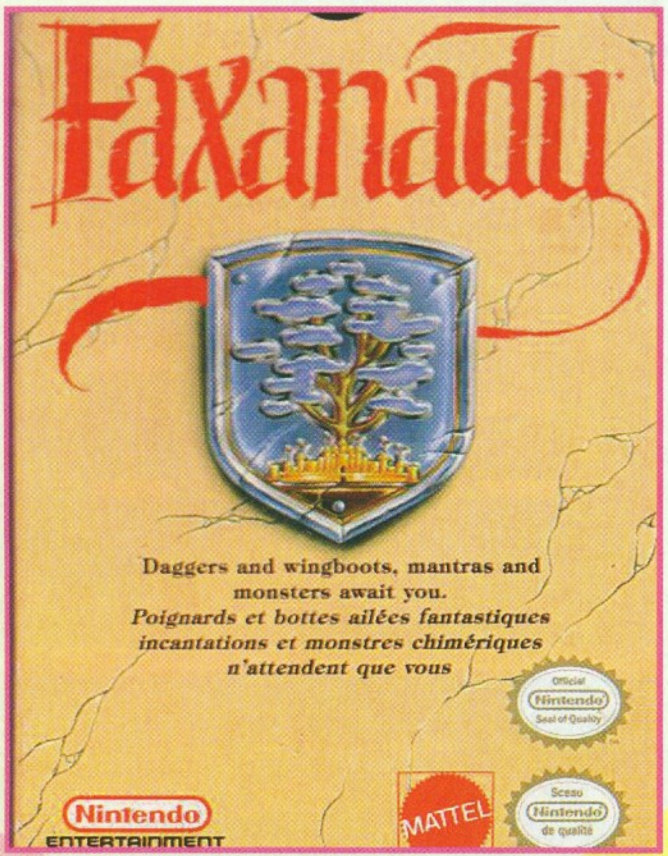






Evezzünk kicsit a Nintendo háza tájára: még mindig a 8 bites érában járunk, a japánban elismert és tisztelt Dragon Slayer sorozat (a legelső epizód még 1984-ben jelent meg NEC PC-8801 és Fujitsu FM-7-es számítógépekre) újabb folytatást szül. A játékot fejlesztő Falcom és a Hudson Soft jóvoltából készülő **Faxanadu** az RPG sorozat második fejezetének, a Xanadunak mellékszálaként szövődik a cselekménybe (innét a név is, a Famicom és Xanadu összefonódásának következménye). A NES egyik leghangulatosabb RPG-je ugyan nagy siker volt Japánban és az USA-ban is, Európában viszont a kései megjelenése miatt (1987) nem kapott akkora hírverést (lassan beköszöntött a 16 bites korszak) – pediglen a mögöttes tartalom, az RPG kalandelemek és a hosszú játékmenet igencsak izgi tartalmat rejtett maga mögött (a gyűjtők körében ezért is olyan értékes).

A történet szerint a névtelen főhős az Elf nép utolsó nagy reménysége. A World Tree tövében elterülő hatalmas Eolis város







falain kívül ugyanis gonosz szörnyetegek állnak lesben és mindenkit elpusztítanak, aki kimerészkedik a környékre. A gonosz mutánsokból és rémisztő teremtményekből álló sereg a gonosz irányítása alatt megfertőzte a World Tree gyökereinél fakadó forrásvizet, így a várost és a térséget is a pusztulás fenyegeti. A karakter feladata a királyság békéjének helyreállítása, az éltető forrás megtisztítása és a gonosz sárkány elpusztítása lesz. Hősünk kalandjai kezdetén visszatér egykori szülőföldjére, ahol az öreg és bölcs Elf királlyal való beszélgetés okán úgy dönt, ő mégiscsak megpróbálja a lehetetlent. Némi arannyal a zsebében gyorsan neki is vág az útnak, amelyen mitológiai teremtmények, varázslat, mágia és harcok egész sora vár majd rá. Ahogy karakterünk fejlődik, tárgyakat és felszereléseket szerez (védősisakot, kardokat, mágikus löttyöket, kulcsokat és még sok egyéb mást), egyre inkább kibontakozik a háttérsztori is. Kiderül, hogy az egész kalamajka egy óriás meteorit becsapódásával kezdődött. Szép lassan megfertőzte a környék törpéit és teremtményeit, valamint mutáns szörnyetegekké változtatott mindent, ami csak élt és mozgott. A törpék az idegen létforma által irányított bábokká váltak, majd saját népük és az Elfek ellen fordultak. Grieve a törpe király, hogy mágikus kardját ne kaparintsa meg a gonosz, magába döfte: ez ugyanis az egyetlen fegyver, amely hatásos lehet a Gonosz ellen. Jól sejtitek, a végső cél teljesítéséhez ezt a relikviát is meg kell szerezni a játék során.

A Faxanadu sztorija és játékmenete három nagy felvonásra osztható. Az Elfek birodalmának alappillérét jelentő World Tree (hatalmas fa, amely világokat tart össze: több ázsiai vallásban is kultikus szerepe van, de a mayák is hasonlóképp vélekedtek róla) gyökérzeténél (Eolis és közvetlen sziklás, gyökeres környezete), mérgező és veszélyes törzsénél (egy folyamatosan felfelé haladó fejezet, főszerepben a repülő csizmákkal és logikai fejtörőkkel), valamint a lombkoronának ágainál játszódik (szédítő magasságokban, a felhők felett). Ez idő alatt a játékos folyamatosan oldalra, fel és le scrollozott képernyőkön halad keresztül (tipikus Zelda forgatókönyv), mialatt sorra megtisztítja a városok, falvak utcáit és a környező katakombákat. A játék érdekessége, hogy számtalan helyre bemehetünk a rendelkezésre álló kulcsok segítségével, mialatt hősünk kapaszkodik, ugrál, sétál, harcol és létrákon mászik fel-le. A harc közben aranyat és egyéb speciális tárgyakat szedhetünk fel: előbbiekért a kereskedőknél vásárolhatunk jobb páncélt, fegyvert, mágikus varázslatokat és kiegészítőket, utóbbiakat pedig felhasználhatjuk a történet további alakításához. A kereskedelem mellett csevegni is lehet a városokban található NPC-kkel, így megtudva a szükséges információkat a továbbjutás logikai fejtörőihez. A képernyőn egyébként szépen nyomon lehet követni az aktuális életerőnket, a mágiához használható mana csíkot, az arany mennyiségét, vagy az adott speciális tárgy, pl. a repülő csizma aktuális állapotát is. Ha a főhős egy célpontot megsemmisít, az vagy aranyat, vagy gyógyító képességgel rendelkező ételt hagy maga mögött, de akadnak olyanok is, akik más helyszíneken használatos speciális tárgyakkal lesznek szegényebbek. RPG révén szó, minden sikeres akcióért tapasztalati pontszámokat kapunk, amely XP fokozatunkat hivatott emelni. Ennek főként a játék mentésénél van jelentősége, ugyanis a Famicom verzió save opciója helyett a NES változatban már jelszavas opciót találhatunk. A szükséges kódszavakat a templomban székelő papoktól lehet megszerezni a játék során, ők viszont csak akkor hajlandóak elárulni a kódot, ha rendelkezünk a hozzá szükséges tapasztalati értékkel.

A statisztikák, a középkori, tolkieni mondavilágra hajazó sztori, az NPC-kkel való interaktivitás és a szint/tárgyfejlesztés megléte miatt a Faxanadu vérbeli RPG játéknak tekinthető. Érdekes, hogy a készítők mennyire odafigyeltek a mondavilág környezetének megteremtésére: nem holmi összetákolt helyszíneken halad az akció, az adott környék megvalósításához a rendelkezésre álló összes erőforrást kiaknázták a NES-ből. Apróság, hogy a japán verzióban található keresztény motívumok teljes egészében eltávolításra kerültek a nemzetközi változatokból: az eredeti felállás szerint ugyanis az emberi falvak templomaiban a papok szent keresztet tartottak a kezükben, az épületben pedig feszületek díszelegtek a falon. Az alakzatok megfelelő keverésével, a technológiai megvalósítással és az így kapott dark-gótikus látványképpel egyébként egész nívós alkotást sikerült összehozni. Ezek tudatában már nem is meglepő, hogy az 1989 decemberében megjelent Nintendo Power magazinban a Faxanadu az év legjobb harminc játéka közül a hatodik eredményt érte el.

Rovatunk záró akkordjaként az N máig egyik leghíresebb és legtitokzatosabb sorozatának, a Metroid széria első fejezetének 1986-os alapozó felvonását vesszük górcső alá. Az eredetileg Famicom Disk Systemre kiadott alkotás csak egy évvel később, 1987-ben köszöntött be a NES platformon (USA), amelyről további tíz hónap volt szükség ahhoz, hogy átugorjon az európai hadszíntérre is. A szakma egyik legkiválóbb dizájnereként ismert Gunpei Yokoi és Yoshio Sakamoto producer szüleménye a Kyoto-i cég máig egyik leggrandiózusabb vállalkozása a Legend of Zelda mellett.

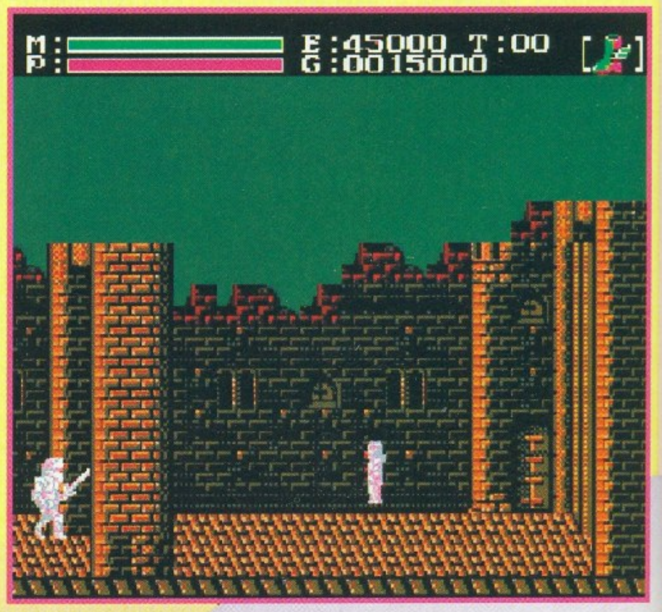
Az Alien című nagy sikerű mozifilm inspirálta világ leginkább a nem lineáris játékmenetével, az akció-kaland és platform shooter stílusjegyeinek ötvözésével hívta fel magára a figyelmet. A logikai fejtörők, a felvehető extrák, a gigászi méretű labirintusok játékmenete és a hozzá társuló szövevényes sztori igencsak additív játékot eredményezett. Az akkoriban egyedinek számító sequence-gaming (a megszerezhető kiegészítők által új területek elérése, megnyílása) és a játékos teljesítménye szerinti ötféle befejezés már a megjelenést követő pár hónapban megalapozta a rajongói bázisokat. A Metroid univerzuma máig azon kevés teremtett világok egyike, amely nem esett a futószalagon történő tömeggyártás csapdájába, és az egyedi rétegnek kínált kihívása mellett továbbra is sikerült megőriznie egyedi mivoltát.

A Metroid univerzum háttértörténete egy teljes regény terjedelmével vetekszik: alaposan megtervezett, logikusan felépített és fordulatokban gazdag sztori, amelyet csak az érthet igazán, aki alapos ismeretekkel rendelkezik a múltat illetően. Különös világ a játéktörténelem legismertebb női fejvadászaként ismert Samus Aran és a Galaktikus Szövetség látszólag végtelen birodalma: anyagi valósága nincs. Ismeretlen határai, felfedezetlen világai, bolygói és teremtményei gondoskodnak arról, hogy egy pillanatig se érezzük magunkat a fogható valóság közelében. A látszólag Alien-mintára hajazó jó és rossz harcát átformáló alkotásban a béke és háború is vele születik a szereplőkkel. A történet főszereplője a minket hajtó kíváncsiság és büszkeség, az pedig kiben-kiben belső parancs.

Ki is Samus Aran valójában? Hogy vált az ércbányász kolónián nevelkedett kislányból a Galaxis leghíresebb fejvadásza? A választ hely hiányában elnapoljuk (az érdekességeket kedvelők számára a szerző saját Metroid tényfeltáró irományait javasoljuk http://gametourmix.redpanda.hu/?page_id=133): legyen most annyi elég, hogy igencsak szövevényes úton. A NES-re készült epizódban Samus már híres fejvadász hírében áll, s a bolygókat és népeket tömörítő Galatikus Szövetség veszélyes küldetésre invitálja hősnőnket. A 20X5 CC évben már javában folyt a harc az űrkalózok armadája és a Szövegség kommandós egységei között, mikor tudósok csoportja az SR388-on talált idegen létforma hibernált példányát próbálták eljuttatni egy lezárt űrkapszulában a főhadiszállásra. Bár a kutatási munkálatok az űrkalózok támadását követően abbamaradtak, annyit sikerült kideríteni, hogy a Metroidra keresz-











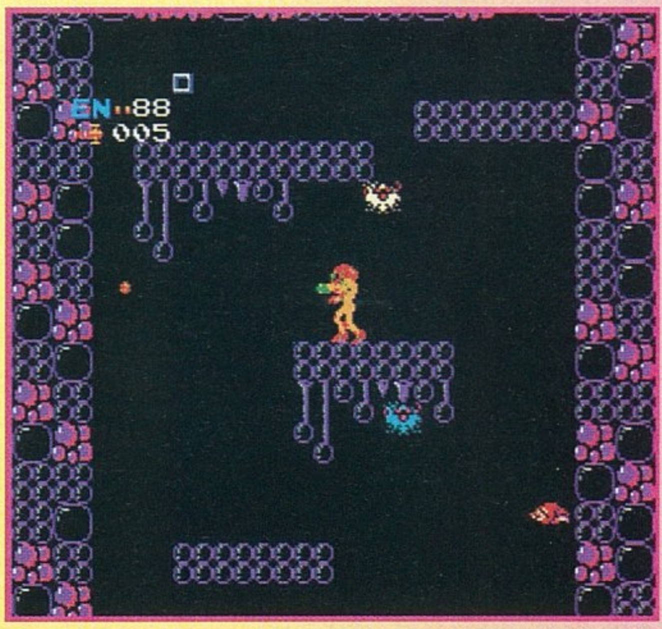
telt faj erős aktivitást mutat a béta-sugárzással szemben, és megfelelő dózis mellett 24 órán belül osztódásnak (és fejlődésnek) indul. Biológiai felépítését tekintve veszélyes élősködő vírus, amely más élőlények életenergiájának elszívása mellett súlyos ökológiai katasztrófát okozó mutáns parazita is egyben. Ha a kutatás eredményei az űrkalózok tudomására jutnak, a Metroidokat fegyverként használhatják fel a Szövetség kolóniái ellen, amely végérvényesen veszélybe sodorná az egész Galaxis sorsát. Az Intergalaktikus szövetség hírszerzőinek időközben sikerült kideríteni, hogy a Metroidokból mintát szerző űrkalózok a további kísérletek céljából kutatólaboratóriumokat építettek fel a Zebes bolygó mélységeiben: azon a bolygón, amely egykoron az általuk elűzött békés és igen magas technikai fejlettségű Chozo népnek adott otthont. A főhadiszálláson szükségállapotot hirdettek az zebesi bázis elpusztítására, ám kommandós egységeik képtelenek voltak megbirkózni a hatalmas túlerővel. Mivel a küldetésben csak speciális képességekkel rendelkező, képzett és tapasztalt ember vehetett részt, a Szövetség végül Samus Arant, a szervezet messze földön ismert fejvadászát, az űrkalózok ismert és veszélyes ellenfelét bérelte fel a misszióra. A hősnő feladata, hogy semmisítse meg a kutatás fő vezérléséért felelős biomechanikus Mother Braint, aki a veszélyes csapdákkal és teremtményekkel teli labirintusok legmélyebb bugyrában ténykedik.

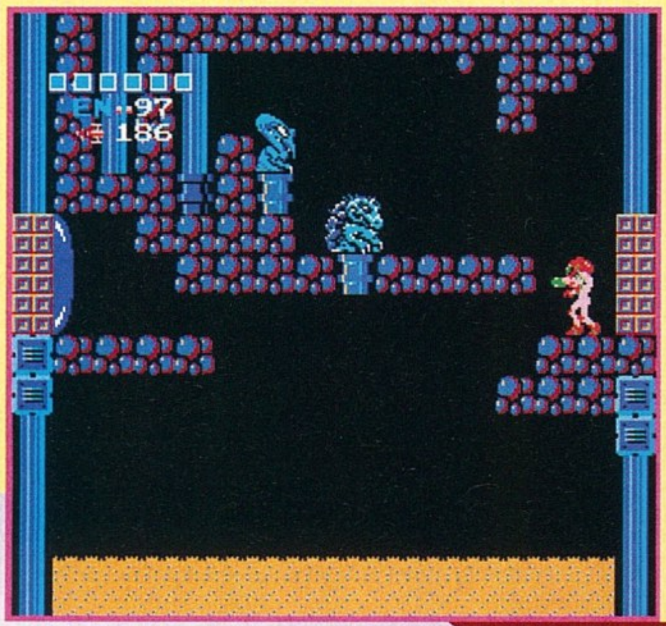
A játékos Samus Arant, a Metroid játékok női protagonistáját alakítja, aki az őt felnevelő Chozo nép biomechanikus szuperpáncéljában vág neki a kalandoknak. A bal kezére erősített fúziós ágyú rakéták, Ice és Wave Beam kilövellésére képes, a Chozo technológiával felvértezett páncél pedig Morph Ballként még a legszűkebb járatokba is bejuttatja viselőjét. A Chozo technológia energiaszintje Energy Tank cellákkal növelhető: ezek és a rakéták rejtett és titkos helyszíneken lelhetőek fel. A felfedezős-keresgélős szemlélet a játék legfőbb mozgatórugója is egyben: a játékosnak a logikai fejtörők és a sorra megszerzett kiegészítők (Space Jump, Morph Ball, különböző fegyverek) következtében megnyíló új helyszíneket is fel kell kutatnia, sőt gyakran titkos, egyébként láthatatlan járatokba, alagutakba és helyszínekre is el kell jutnia, mialatt különféle veszélyek leselkednek rá. Az egymáshoz kapcsolódó labirintusokat különböző színű zsilipkapuk kötik össze, mindegyik másféle módon nyitható csak. Az egyes helyszíneken az ősi egyiptomi mitológiából ismerős alakzatok köszönnek vissza ránk: mind egy letűnt civilizáció romjai, amelyet a Chozo nép hagyott maga mögött. A logikai fejtörők és a védelmi vonalak is az ők briliáns technológiáját idézik, melyek már csak nyomokban lelhetőek fel. (Ez egyébként legjobban a 2004-es megjelenésű, GBA-ra készült Metroid: Zero Missionben látszik leginkább, amely Mother Brain elpusztítása után még további küldetéseket és kalandokat tartogat a játékosnak.) A legmeglepőbb azonban mégis a titkos helyszínek aránya: a Metroid normál játékterülete 511 helységből, míg a titkos rejtett termek száma 1720-ból áll… Összesen tehát 2231 képernyőnyi akció vár a játékosra, ráadásul többszörösen, hiszen egy adott pontra több alkalommal is vissza kell látogatni. Érdekesség, hogy míg az eredeti FDS verzióban volt mentési lehetőség, ezen opciót a szűkös tárkapacitás miatt generált password metódussal oldották meg: az elhalálozáskor a játék mindig kidobott egy kódsorozatot, amelyet a főképernyő password menüjébe bepötyögve onnét folytathattuk a Metroidot, ahol korábban abbahagytuk – csupán az energiaszintünket és az aktuális helyszínt kellett ismét elérni.

Hosszasan elemezhetnénk még minden idők egyik legjobb Nintendo játékát, de nem tesszük: a megfelelő időpontban úgyis szót ejtünk majd a legendás Super Metroidról (SNES, 1994) és a többi epizódról is. A Wii árnyékában az 576 Konzol szeme a Zelda mellett leginkább várt nextgen Nintendo termék, a jövő tavasszal megjelenő Metroid Prime 3: Corruption felé szegeződik. Akkor gyaníthatóan hosszabb Metroid feature-rel jelentkezünk, hogy minden aspektusából legyen szerencsénk bemutatni nektek Samus Aran és a Metroidok véget nem érő csatározásait.

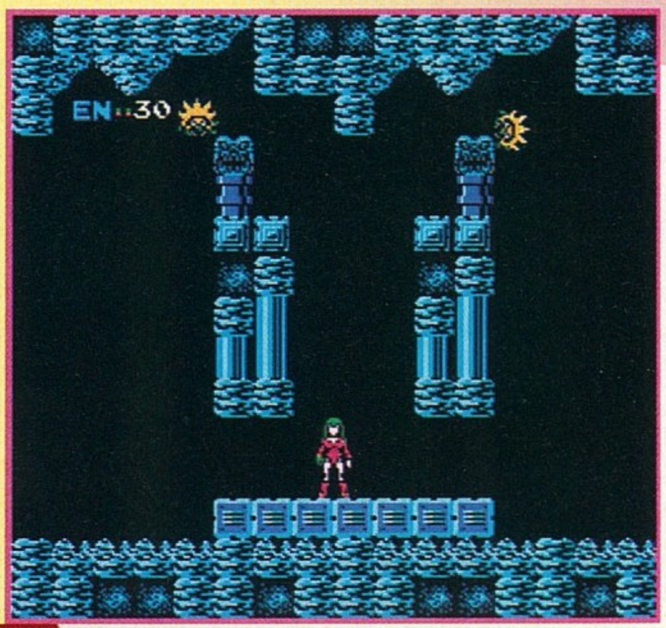
Ennyi fért decemberi Retro rovatunkba: minden kedves olvasónknak programokban és játékokban gazdag békés, boldog karácsonyt kívánunk! Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu









FÉLSIKER



Muszáj vagyok egy kis nosztalgiázással kezdeni, mert akárhányszor egy második világháborús játék kerül a kezeim közé, valahogy mindig eszembe jut a Small Soldiers filmjáték adaptáció, még az öreg Playstationről. A játék egy felejthető kis lövölde volt a nálunk „Chip Katonák" címen futott mozi alapján, de nem is maga a game volt az igazán érdekes, hanem a benne titkos kóddal előhozható Medal of Honor előzetes! Mert aki egyszer is látta azt a nyálcsorgató rövid kis videót, onnantól kezdve remegve várta a MOH megérkezését! A MOH aztán jött, látott, győzött és meggyőzött mindenkit, hogy a második világháború és a belső nézetes lövöldék összemixelése bizony nagyon népszerű stílus lesz a játékosok körében, ebből adódóan aztán jó hét éve kapjuk már az arcunkba évről évre a WWII-es FPS-eket.

A vadhajtásokat leszámítva azért a Medsl of Honor és a később hozzá csatlakozott Call of Duty sorozat még mindig tartja a vezető pozícióját, és az évente megjelenő folytatásaik, ha nem is mindig javuló tendenciát, de egységesen állandósuló minőséget jelentettek a játékosoknak; megjegyzem az évek során aztán a mérleg képzeletbeli nyelve a CoD felé billent.

A tavalyi Call of Duty 2 PS2-ön és Xbox-on kívül végre megjelent X360-ra is, amivel sikerült egy jó nagy minőségi lépcsőfokot meglépni felfelé, és végre azt kaphattuk kézhez konzolon és TV-n is, amit már 3-4 éve magukénak tudhat a PC-s tábor. Aki persze sosem játszott PC-n WWII-es FPS-sel, annak hatalmas előrelépésnek tűnhetett a 360-as verzió, hiszen az addig megszokott egymást nyüstölő tizenkét katona helyett akár 30-40 figura is egymás torkának ugrott, és a HD felbontásnak köszönhetően pengeéles grafikával kápráztatott el minket a CoD2 nextgen változata. Ellenben, aki valaha is játszott PC-n WWII-es FPS-sel, annak hamar feltűnhetett, hogy a játék – leszámítva a felbontást – szinte alig nyújt valamivel többet, mint a pár évvel ezelőtti számítógépes Medal of Honorok.

Az X360 nem olcsó gép, és akik játékokat vásárolnak hozzá, azok tisztában lehetnek azzal, hogy hazai Microsoft képviselet ide vagy oda, relatíve hiába olcsóbbak a 360 játékok, még mindig elég mélyen a pénztárcába kell nyúlnunk a game-ekért. Épp ezért nagyon bíztam benne, hogy a soron következő Call of Duty nem csak egy szimpla kis PC-s klón lesz 360-on, PC-s grafikával és játékmenettel, mert akkor nagy név ide vagy oda, piszkosul le fogom húzni ebben a tesztben. Ennek tudatában a lehet legnagyobb elvárásokkal tettem be a játékot mindhárom gépbe, és a tőlem telhető legnagyobb alapossággal vizsgáltam meg a programot, külön kiemelt figyelmet szentelve az Xbox 360 verziónak.

Az már alapból semmi jót sem sejtetett, hogy mindhárom gépre ugyanazt a verziót dobták piacra a készítők, ugyanazzal a történettel, ugyanazokkal a pályákkal, hiszen ez rögtön bizonyos megalkuváshoz kellett, hogy vezessen. A pályatervezésnél figyelembe kellett venni a két gyengébb gép lehetőségeit és korlátjait, és azokhoz igazítani a bejárható területet, a fellelhető objektumokat, a pályák nagyságát – ezeknek a kompromisszumoknak pedig nem az Xbox vagy a PS2-es változat fogja kárát látni, hanem a 360-as port, mivel így alapból kihasználatlan maradnak a 360-ban rejlő lehetőségek.

Mindhárom gépre tehát ugyanazt a játékot kapjuk, ugyanazt a sztorit, ugyanazokat a pályákat, és szereplőket, és a menürendszerben is csak egyetlen valódi különbséget fedeztem fel: méghozzá azt, hogy a kurrensgen gépeken a TV-n kell a játék után állítani a fényerőt, míg a 360-as változatban – a sok eltérő fényerejű megjelenítő miatt – a stuffot lehet hozzáhangolni a saját képernyőnkhöz. (Ja, és 360-on eggyel több nehézségi fokozatot találunk a game-ben.)



















Mivel a tesztverziókban az összes pálya nyitva állt, lehetőségem volt különösebb küszködés nélkül szemezgetni a szintek között, és meg kell, hogy mondjam, egyáltalán nem győzött meg a játék: a pályatervezők bármennyit is kaphattak, túl lettek fizetve, az biztos. Sok netes tesztben olvastam, hogy teljes káoszban tobzódó, értelem nélküli, kaotikus szinteket tartalmaz a játék, és ezzel teljes mértékben egyet kell, hogy értsek. Nyoma sincs azoknak a zseniális szinteknek, amik az előző részeket jellemezték. A CoD3-at nagy összevisszaság, logikátlan pályavezetés jellemzi, sok az előző részekben már elsütött, ezáltal unalomig ismert feladat és misszió: nem tudom, ti hogy vagytok vele, de ez a „vegyünk be egy farmot, meg robbantsuk fel a légvédelmi és egyéb ütegeket" szisztéma már kezd egy kicsit unalmas lenni. Aláírom persze, hogy nem is igen szólt másról a háború, mint az említett dolgokról, de akkor is, ez kezd már egy kicsit egysíkúvá válni. A game egyébként Franciaország, illetve Párizs felszabadításáról szól – nagy vonalakban persze. Ezúttal lőttek tehát az egzotikus afrikai helyszíneknek, és a zord orosz télben sem fogunk fogvacogva térdig gázolni a hóban.

Nézzünk néhány újítást, mielőtt még rátérnék a súlyosabb hibákra is. Ilyen például, hogy a Shenmue-ból elhíresült Quick Time Events-ek kerültek a játékba. Berohansz például egy szobába, ahol lesből támad rád egy náci, és mivel a lőni már nincs időd, a képernyőn megjelenő blokkok, illetve akciógombok őrült nyomkodásával, no meg időben való lenyomásával tudod csak leszerelni a gyilkos támadót. Ez egyébként jót tett a játékmenetnek, kicsit színesíti azt, és szerencsére a készítők sem vitték túlzásba a használatát. Tetszett még a különféle robbanóanyagok elhelyezése és élesítése is: nem csak egyszerűen feltapasztjuk a megsemmisíteni való objektum oldalára a cuccot, hanem szépen bele kell szúrni a gyújtószerkezetet, majd élesíteni is kell: mindez a QTE-hez hasonlóan bizonyos gombkombinációkkal, illetve az analóg karok tekergetésével történik. A gránátokat vissza is dobálhatjuk, erre külön kis ikon hívja fel a figyelmünket. Most sem maradtak ki a használható járművek: a sor a szokásos dzsip-tank-motor trión persze most sem mutat túl, viszont ezúttal nem csak a különféle ágyúk és géppuskák használatában merül ki, hanem egyes esetekben a vezetés feladata is ránk hárul – a térképem megjelenő kis csillagokkal jelzett csöcspontokon kell végigmanőverezni a járgányunkat. Ezúttal a távcső sem csak a feleslegesen magunkkal cipelt felszerelési tárgyak listáját bővíti, egyes szituációkban ugyanis nekünk kell megfigyelni az ellenséges tűzfészkeket, majd „beárulni" a pozíciójukat a nehéztüzérségnek, akik elvégzik helyettünk a piszkos munkát. Ha nem is túl nagy újítás, de ezúttal a sima gránátokon kívül használhatunk füstgránátot is: ez 360-on még látványos is, persze nem annyira, mint anno az N64-es Perfect Dark füsteffektjei (a színük sem azonos), viszont nem is szaggat be tőle a gép, mint anno a Nintendo. Egyébként a füstgránátok használatát relatív kevés alkalommal érzetem nélkülözhetetlennek. Újdonság, hogy célzás közben visszatarthatjuk a lélegzetünket, ezáltal megszűnteteve a kézremegést, és üthetünk a puskatussal is.

Most annak a bekezdések kellene jönnie, amiben ecsetelem, hogy a játék mennyire élethű, hogy valós eseményeken alapulnak a szintek, hogy mennyire aprólékosan modellezték le a különféle fegyvereket, egyenruhákat, járműveket stb., meg hogy mennyire valósághűek a különféle hangahatások robbanások, hogy a németek valóban németül kajabálnak és a többi, de ettől most eltekintenék: egyrészt, mert ezek már évek óta a sorozat védjegyei (meg alapkövetelmény is egy ilyen játéknál), másrészt mert már az előző CoD és MOH játékokban is kitértünk ezekre, úgyhogy teljesen felesleges erről regélni. A körítés hozza szokásos állandó minőséget, arra nem is lehet panasz.

Ha már a körítésnél tartunk, talán el is kezdhetnénk a játék negatívumainak felsorolását. Az első hiba, hogy az átvezetőket nem lehet elnyomni, mivel mind a játék grafikájával készült. A legtöbbjük full unalom, amiben néhány katona megbeszéli az elkövetkező akciót, így egy idő után igen idegesítő a párbeszédek megtekintése.

A következő a teljesen követhetetlen, logikátlan pályatervezés: egymás után jönnek a feladatok, miközben tőlünk teljesen függetlenül folyik a harc, mintha a helyszínen sem lennék, nincs közvetlen beleszólásunk az események menetébe, a tevékenységünk a legkisebb mértékben sem befolyásolja a történéseket. Azonban, ha nem sorrendben végezzük el a feladatainkat, a játék kegyetlenül megbüntet és primitív módon bezárja előlünk a továbbvezető utat. Például ha az egyik pályán nem sorrendben szeretnénk megsemmisíteni az ágyúkat, egész egyszerűen hatalmas ládák torlaszolják el a továbbvezető lövészárkot, de amennyiben felrobbantjuk a megfelelő ágyút, hipp-hopp, varázsütésre a ládák eltűnnek az útból, és szabad a továbbjutás. A szabadságunk ezáltal igencsak le van korlátozva: be vagy zárva egy patkánylabirintusba, amiből csakis kizárólag egyféle helyes út létezik, csak itt most nem lehet elkolbászolni a zsákutcák felé. Szóval nincs meg a szabad hangulata a pályáknak, és ezt nem csak az én véleményem: hét-nyolc haveromat is megkérdeztem, és mindegyiknek egyöntetűen azt volt a véleménye, hogy a CoD3 nem lett az igazi. (Nálam ez talán visszavezethető arra, hogy majdnem egy hete pörög a gépemben a zseniális Dead Rising, ami valóban konzolos, valóban nextgen, és valóban mindet ver, mellette a CoD3 nem több, mint egy közepes PC-s játék átirata.) A mesterséges intelligencia is igencsak hiányosra sikeredett, a minket követő fickók nem hozzánk igazodnak, hanem kategorikusan követik az algoritmusokban leírt parancssorokat, és attól nem hajlandóak eltérni egy tapodtat sem, rohangálnak összevissza a csöcspontok között, állandóan keresgélni kell őket – nekem ennél sokkal több kell nextgenen.

A 360 jelen pillanatban az „új gneráció", ezért nem hiszem, hogy a játékosok, akik pénzt áldoztak a gépre és a játékra, olyan elemi hibákkal akarnak találkozni, mint amikor a falon keresztül lelőtt figurák összeesés után átesnek a falon, és átlátszódik a hullák feje, meg a karja. Az is elég gáz, amikor egy robbanás után a füstölgő hulla a levegőben fennakadva a semmin fekszik, fél méterrel a föld felett, vagy amikor a testek a szemünk láttára „teleportálódnak el". Szerintem az sem fog tetszeni a játékosoknak, hogy közelről a legtöbb objektum teljesen elmosódott és pixeles: nézd meg a szőnyegek mintázatát, egy hányadék, vagy állj közvetlen közelről a falak mellé, és az addigi nextgen látvány rögtön megszűnik létezni (na ilyeneket nem tapasztalhatunk mondjuk a Dead Risingban, vagy akár Perfect Darkban sem). Hasonlóképpen visszatetsző nekem, hogy az egész grafix full szögletes, PC-s kinézetű, na persze most a 360-as verzióról beszélek: az idegesítő hatású bőrtextúrák egyértelműen számítógépes hatást keltenek, de igaz ez szinte minden másra is.

PS2-ön és Xbox-on korrekt játékkal állunk szemben (leszámítva azt, hogy a 360-as verzió után mintha PS1-es játékkal játszana az ember). Bár hozzáteszem, bizonyos hibák, mint például a kaotikus pályák, a hangulat hiánya, az AI kezdetlegessége ezekben a verziókban is jelen vannak. A 360-as port viszont szerintem, ha nem a grafikát nézzük elég felejtős, ennél sokkal, de sokkal többet vár az ember egy 360-as sikerjátéktól. Nagyobb, ésszerűbb pályákat, okosabb gépi figurákat, változatosabb feladatokat, szabadabb játékmenetet, olyan lehengerlő hangulatot, ami a régi CoD és MoH játékokat jellemezte a mostani gépeken. Attól nem lesz valami nextgen, hogy több figura szaladgál a képernyőn. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a CoD 3 pocsék játék, mert vannak benne nagyon szép pályák, például az erdős, ahol térdig gázolsz az aljnövényzetben, de megesküszöm a Szent Bibliára, hogy ez a leggyengébb eresztés a sorozat történetében. De ettől függetlenül a game még a beszerzendők listáját bővíti, mert ha szemet hunysz a hiányosságok és a hibák felett, ha átsiklasz a bughalmok rontotta összképen, még okozhat néhány kellemes délutánt, és persze ott van a mindhárom gépen komoly multiplayer szekció, ami az egyik legjobb a stílusban és kategóriában.

Mindent összevetve PS2-ön és Xbox-on a CoD3 korrekt iparos munka, amivel elszórakozhat az ember, hiszen a gépek korlátjai miatt amúgy sem lehetet volna sokkal többet kihozni ebből a generációból. X360-on viszont nálam már jócskán az elvárások alatt teljesített a CoD3, a fentebb leírt hibák miatt, de még így is beszerezhetitek, csak csodát ne várjatok tőle – ennél sokkal több kell legközelebb!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon későn jöttek meg a CoD tesztverziók, tovább kellett adnom Csipinek a lemezeket, így nem tudtam végignyomni a játékot – nagy szomorúságomra. Mégis, a látottak alapján azt mondom, ez egy nagyon bika epizód lett a sorozatban! A háborús hangulat még mindig fantasztikus, sőt elragadó, olyannyira, hogy nekem egyáltalán fel sem tűntek azok a hibák, amikről a tesztben olvastam. A kurrensgen változatok nem is sikerülhettek volna jobban, X360-on pedig simán a látvány viszi el a pálmát. Egységesen 8 pontot adnék mindhárom verzióra.

CALL OF DUTY 3

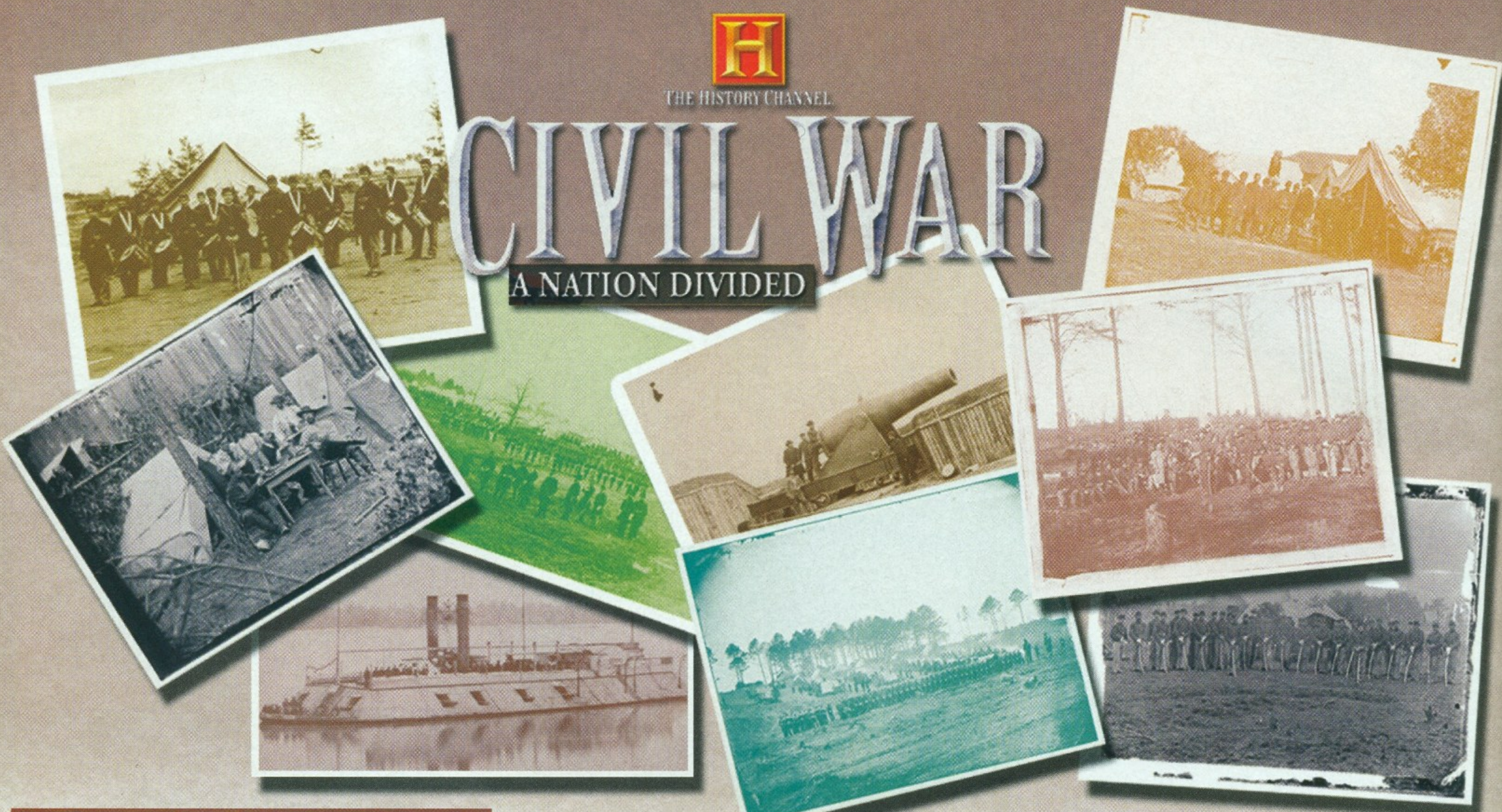
ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PSP, WII, PS3

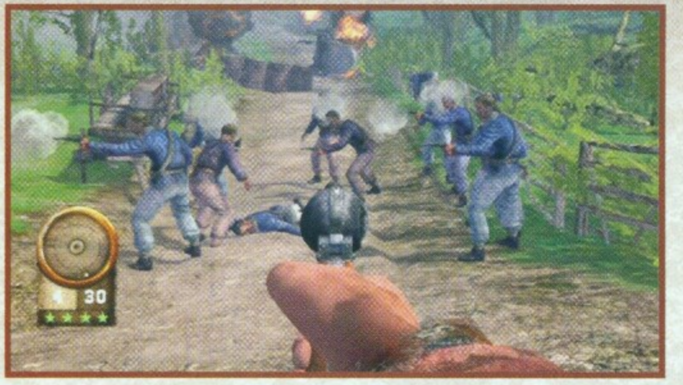
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

X360	1 - 4 játékos (24 online), 16:9, system link, dd 5.1
XBOX	1 játékos (16 online), system link, 16:9, dd 5.1
PS2	1 játékos (16 online), dpl ii, 16:9, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)
X360	✔ kinézet, multi X pc filing, rengeteg bug, rossz pályatervezés
XBOX, PS2	✔ a gépek tudásához képest korrekt munka X ua. mint 360-on

X360	PS2, XBOX
7.5 pont	**8 pont**

ŐRNAGY ÚR, KERESSEN MAGÁNAK ELLENSÉGET!





Az amerikai polgárháború érdekes téma. Pláne, hogy a mai napig vitatott mind az oka, mind pedig az elnevezése, mivel egyes déliek szerint ez egy független államok közötti konfliktus volt. Maradva a közismertebb tényeknél, a „buli" 1861 és 1865 között került megrendezésre, és a mai napig tartja az USA háborúban elhalálozott polgárainak rekordját, ami kb. 970 ezerre tehető. A köztudatban a fő okként Abraham Lincoln rabszolgaságellenessége, és emiatt elnökké választásában veszélyt látó Dél-Carolina kilépése a szövetségből él, ám ennyi elég a történelemből, mivel szakirodalmat talál bőven az erre kíváncsi ember.

A játék fő támogatója egyébként a History Channel nevű történelmi műsorokat nyomató csatorna, amiből nyilvánvaló, hogy korhű ruházatban, korhű fegyverekkel fogunk gyilkolni a korhű csatatereken. Még a karakterek is követik ezt, mert a változatos (2 verzió :) gépi harcos arcokat is korhű szakállal és bajusszal hozták létre. Szerencsénkre engedélyezett déli és északi egyenruhába is bújni, ami egyszerűsíti a játékmenetet a híres Counter-Strike szintjére, vagyis aki másmilyen színű ruhában van, mint mi, az ellenség és lelövendő. Sőt, még csak ezt sem kell figyelnünk, mert a korhű célkeresztünk pirosra vált, amennyiben nem egy bajtársunkra emeltük rá az elöltöltőst. Nos igen, senki se vizionáljon maga elé plazmafegyvert meg AK-47-est, itt szigorúan antik szerszámokkal osztjuk a halált. Vannak természetesen kezdetleges sorozatlövő kézifegyverek, de ezek olyanok is. Az egyik puska például hatlövetű, jó nagyot durran és füstöl is, vagyis a lövés után pár másodpercig nem látunk tőle semmit, ha célzó módban használjuk, tehát a vállunkhoz emelve a célrovátkán nézünk át. A tárcsere is macerás, a forgótár eltávolításához többlépcsős mozdulatsorra van szükségünk. Ennél érdekesebb a pisztoly, mivel annak fix forgótára van, aminek lyukaiba egyenként kell puskaport töltenünk, majd beledugnunk a lövedéket. Eközben általában az ellenség érdeklődve közelebb jön, és elkezdi a fejünket puskatussal ütni. Ezt megelőzendő használjuk ki azt a speciális képességünket, hogy mi velük ellentétben képesek vagyunk a művelet közben mozogni is. Akit még nem rémisztettem el a kezdetleges technológiával, annak elárulom, hogy tényleg van elöltöltős muskéta! Lőpor, golyó, fojtás, és a klasszikus beletömködő pálca. A buta ellenség ehhez is lecövekel és a földre teszi a fegyver tusát, de szerény személyünk képes ide-oda rohangászva is töltögető életmódot folytatni. Nem ilyen rossz a helyzet Benjamin T. Henry karabélya (a Winchester elődje) esetén, amiből a klasszikus vadnyugati puska lett később, és jellegzetesen a ravasz alatti kallantyúval juttathatjuk a következő lövedéket a töltényűrbe (látszik, hogy jártam a West Pointra, mi?). A sniperkedést kedvelők sem maradnak ki a jóból, mert kapnak ők is fegyvert, fél méteres réz távcsővel szerelve. Ennek már van ereje, nem úgy, mint a pisztolynak, amikkel 3-4x el kell találni embertársunkat, hogy megdöglendjen, lehetőleg minél közelebbről, hogy az erősebb oldalszél ne fújja el a golyóinkat a röppályáról. Néha beállhatunk Dr. Richard Gatling 1861-ben szabadalmaztatott, 6 csövű gyorstüzelője mögé, vagy rosszabb esetben szembe is találhatjuk magunkat a kor eme pörgős „lézerfegyverével". Természetesen ez az alap, kézzel tekerős változat, de ez már félelmetes irtást vihet végbe a humán erőforrásban. Alkalomadtán ágyúzásra is alkalmat kapunk, de sajnos csupán érdekességként, vagyis nem húzhatjuk magunk után a pályákon. A végére hagytam a jobb sorsra érdemes kardozást, mivel ezzel valóban érdekessé tehették volna a játékmenetet, de eme harcmodor kidolgozottsága elég kiábrándító, kimerül a hadonászásban. (Hiába, a legjobb közelharcos műszer továbbra is a Doom láncfűrésze marad.) Nem is kapunk ilyen célszerszámot minden pályához, így ha valaki belép a személyes auránkba, azt inkább lökdössük hátrébb puskatussal, viszont vigyázzunk, mert ha töltögetés közben ütünk, akkor kezdhetjük elölről az időigényes műveletet. Hogy a korhűségnél maradjak még, utolsóként megemlítem a már akkor feltalált harctéri csodaragtapaszt, amitől még a fejlövés is hipp-hopp begyógyul.

Sajnos a jóságok felsorolása itt abbamaradt, mivel a grafikát kell tálalnom. Az lehet, hogy a valódi helyszíneket meg egyebeket dolgozták fel, de sajnálatosan a kor színvonalának megfelelő technikával tették ezt. Darabos, elnagyolt, senkinek sincs árnyéka (pedig ez 1860-ban már létező jelenség volt), és fix az összes tereptárgy, amit egy Gatling mögött kifejezetten sajnál az ember. Kis pozitívum, hogy az emberek nem sterilek, hanem koszosak és véresek, ami a hullák között mászkálva ad egy kis feelinget. A játékmenet amúgy egy az egyben Call of Duty-s. Társaink személyes tragédiája a szemeink előtt megrázó látvány, és utunk során is sok a fájdalomtól közömbös arccal ücsörgő sebesült, de hiába lőttem őket, nincs kegyelemlövés a kódban.

Ha hörcsög módra gyűjtöd az FPS-eket, akkor szerezd be, egyébként ezt a játékot csak a háború egyes csatáit cosplay keretei között újrajátszó hazafiak, vagy a 800 magyar emigráns résztvevőnek a leszármazottai élvezhetik.

Stáhel-Számvald Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Régi dédelgetett vágyam egy csúcsminőségű Napoleon korabeli FPS játék (komoly lehetőségeket látok benne), de azzal a gondolattal is eljátszottam már, hogy milyen jó lenne például a híres gettysburgi csatát FPS formában végigharcolni, a déliek és északiak oldaláról egyaránt. Ez a game témáját tekintve számomra telitalálat, megvalósítása viszont PS2-n enyhén szólva gagyi. Az X360 változat némileg többet nyújt grafikailag.

HISTORY CHANNEL: CIVIL WAR – A NATION DIVIDED

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2
1 játékos
memóriakártya 8 mb (430 kb)
analóg irányító (dual shock)

X360
1 játékos

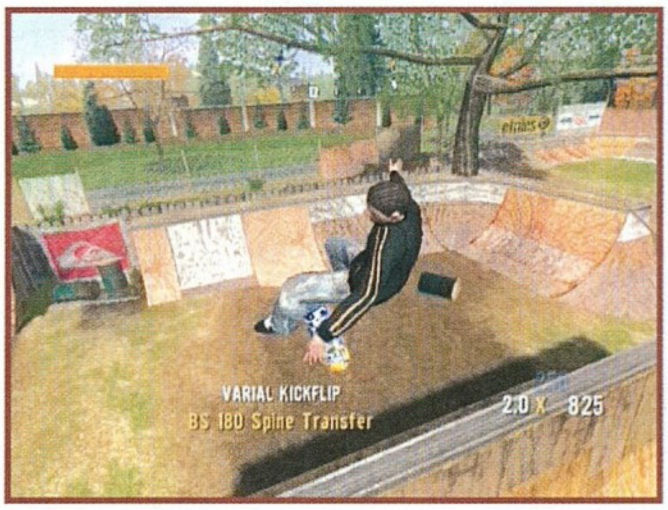
✔ korhű csaták, érdekes téma
X grafikailag és tartalmilag silány, ha nagyon kell, akkor inkább a 360-as verziót vedd meg

PS2	X360
5 pont	**6 pont**

A HARMADIK GENERÁCIÓ

A **Tony Hawk's Project 8**-cal immáron a második generációváltást éri meg az USA-ban rendkívül közkedvelt gördeszkás széria. A zseniális 4. rész, a kísérletező Underground, az új reményeket hozó U2, és az egyhangú American Wasteland után most egy igazi hibriddel lepett meg minket a Neversoft, mely gyakorlatilag ötvözi az összes eddigi rész pozitív elemét. Másokhoz hasonlóan én is leginkább a nextgen Tony Hawkra voltam kíváncsi, és csak jóval később tértem rá a kurrensgenre, így a tesztben is ebben a sorrendben szeretném tapasztalataimat leírni.

Tony Hawk kutatja a sport legjobbjait, egy eddig ismeretlen amatőrt, aki bekerülhet a nagy sztárok közé, a 8 legjobbhoz, vagyis a Project 8-ba. Ideális háttérsztori egy gördeszkás játékhoz, és remek ötlet egy ranglétra megalkotásához, amihez hasonlót a Virtua Tennis-ben láthattunk. Miután kiválasztottuk az 5 (kurrensgennél 3) alapkarakter közül a számunkra ideálist, és végigmentünk a részletes karaktergeneráló opción, egy hosszas tutorial részlegbe érkezünk, melynek teljesítését 10 gamerscore-ral díjazzák. Ezután a kertvárossal kezdünk, ahol az AW-hez hasonlóan egy iránytű segítségével találhatjuk meg a feladatokat, melyek a következő csoportokba sorolhatóak. A legfőbb kihívásokból helyszínenként 1-2 lelünk, melyeket ismert sztárok ismertetnek, és külön gamerscore jár értük. Szintén önáluk lehet pontversenyeken, vagy egyéb megmérettetésen indulni, ahol pl. a közönséget kell különböző faramuci trükkökkel lenyűgözni. Ezenkívül számos noname emberkéhez is odamehetünk, akik pl. különleges trükköket filmeznek. Léteznek fontosabb szereplők is, mint a suli csapatának kabalája, akinek leginkább a táncórákban kell segítenünk, vagy ott van az eminens tudós kisdiák, aki őrültebbnél őrültebb tudományos kísérleteket eszelt ki nekünk, valamint bosszút kíván állni a sok lógóson. Találunk egyéb mellékfeladatok is, pl. 3 checkpont határidőn belül való elérése, és ki ne hagyjam az Underground 2-ben bevezetett Classic játékmódot, a szokásos Skate/Combo, és score gyűjtésekkel, meg egyéb speciális kihívásokkal. Ám ezeken kívül is akadnak még (nem kötelező) titkok, pl. a festékes flakonokkal jelzett grindelő, manuálózó, vagy egyéb jellegű feladatok. Aztán ott vannak az ún. gapek, melyek speciális mozdulatokat jelölnek konkrét helyeken, pl. ugratás egy medence felett. A feladatok teljesítése során stokeneket kapunk, melyekből újabb deszkákat, ruhákat, valamint trükköket vásárolhatunk a boltban, a kínálatot pedig az adott szponzorunk határozza meg. Ez utóbbi pedig természetesen az adott helyezésünktől függ, mely a 200. rangnál kezdődik, a cél pedig a TOP 8-ba való bekerülés, illetve később a világ legjobbjává válni. A stat értékeket (pl. manual, grind, special) itt most mi magunk fejleszthetjük ki, és kőkemény gamerscore pont jár érte (50+20+20+20), de bele is telik ám jó pár napba.

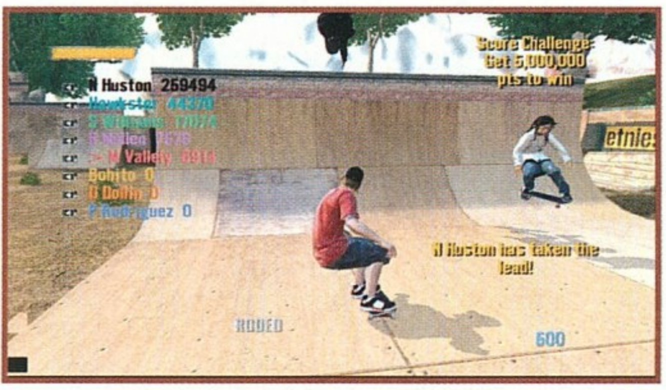


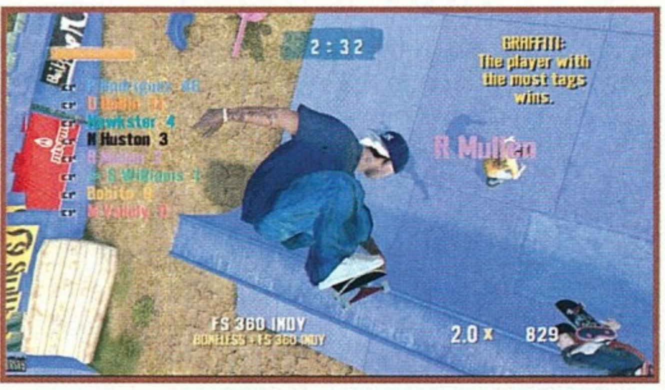




TONY HAWK'S PROJECT 8







Egy szűk, ám intenzív hét kellett hozzá, hogy bekerüljek a TOP 8-ba (Project 8), és közben igen vegyesen éreztem a játék iránt. Az biztos, hogy már alapból is tartalmas a játék, a teljes 1000 gamerscore-hoz pedig (ami persze már csak önszorgalom) minden feladatot „sick”-re kéne teljesíteni, és minden titkot felderíteni, az pedig egy profi Tony Hawkos-nak is minimum 2 hét lenne, másoknak egy bő hónap. A legnagyobb problémám a stuffal a jó pár értelmetlen feladat, ahol néha éreztem, hogy mintha nem tudtak volna már mást kitalálni a fejlesztők. Több főbb kihívásnál is megőszültem, mire sikerültek, és erről többek között az olyan küldetések tehetnek, melyeket majdnem hogy csak véletlenül tudtam teljesíteni, akár a 30. fárasztó próbálkozás után, a néhány újabb trükk bevezetését pedig feleslegesnek érzem. A Project 8 fizikája egyrészt nagyon realisztikusra sikerült, ami főleg a látványos belassítások során érvényesül, másrészt viszont kevésbé játszhatóvá is vált, az esések pedig olykor inkább szánalmasan röhejesek, nem beszélve a sok kisebb bugról.

A letölthető demo kissé csalóka, hiszen a Skate Park egyértelműen a legszebb az egész játékban, rajta kívül kevésbé kidolgozott textúrákkal, viszont a régi részekre emlékeztető változatos (és nagyon is szép) helyszínekkel találkoztam (pl. suli, gyár, kertváros). Miután minden pálya megnyílt, az egész játék töltés nélkül szabadon bejárható.

Jó pár napot eltöltöttem egy HD LCD-n a Project 8-cal, így az X-es és PS2-es verzió első látásra leginkább (nem szeretnék szépíteni) egy nevetséges kvarcjátéknak tűnt. Tekintsünk most el a nextgen kiadástól, és inkább úgy jellemezném, hogy körülbelül ugyanúgy fest, mint tavaly az American Wasteland. A fizika maradt a régi, ami részben lehangoló, ám ugyanolyan jól játszható, mint a régi részek. Szomorúan tapasztaltam, hogy az egész játék (PS2/X) meg lett csonkítva a 360-as verzióhoz képest, így kevesebb a helyszín, néhányuk kisebb is lett, nem lehet őket szabadon bejárni, és a feladatok egy részét sem találtam már meg. A stat pontokat is automatikusan kapjuk, de legalább a sztori és a szereplők nem (sokat) változtak.

A nextgen verzió tényleg egy igazi újgenerációs Tony Hawk lett egy realisztikus és látványos fizikával, korunknak megfelelő HD grafikával, jó szavatossággal, ám sajnos számos hibával, közepes soundtrackkel, és korántsem olyan hangulattal, mint az egykori klasszikus TH részek esetében. Ettől függetlenül bátran ajánlom a profi rajongóknak, kezdők azonban kissé óvakodjanak tőle a nehezebb játszhatóság miatt. A kurrensgen verziók viszont (a sztorit leszámítva) sajnos nem sokat változtak a tavalyi rész óta, mindösszesen egy újabb bőrlehúzásnak érzem őket, és tényleg csak azoknak tudom ajánlani, akik minden TH részt végig akarnak vinni.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék engem pont annyira érdekel, hogy betöltöm, tíz percig próbálok pár ugrást csinálni benne, aztán kikapcsolom. Magyarul semennyire. Tony Hawk meg menjen vissza a félcsőbe, mert most már sok lesz belőle. Szerintem a deszkás gémerek is szívesebben nyomnák már valami más skater nevével fémjelzett cuccal. Legyen mondjuk Stacy Peralta Halfpipe Adventures.

TONY HAWK'S PROJECT 8

ACTIVISION / NEVERSOFT ENT.
MÁS VERZIÓ: PSP, PS3

grafika:	közepes (X360: jó)
játszhatóság:	jó (X360: közepes)
szavatosság:	közepes (X360: jó)
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2	1-2 játékos, dpl ii, 16:9 memóriakártya 8 mb (200 kb) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 játékos, dd 5.1, 16:9
X360	1-2 játékos (8 online), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 2 mb mentés, 2-8 xbox live
PS2, XBOX	✔ számos ismerős elem a korábbi részekből X bőrlehúzás, közepes soundtrack
X360	✔ igazi látványos nextgen tony hawk, tartalmas X játszhatósági problémák, bugos, közepes soundtrack

PS2	XBOX	X360
7 pont		8 pont







Meggyőződésem, hogy a vidámparkokat a kajaárusok finanszírozzák. Ugyanis az ember vesz valami csócsát, majd felül valamire, megszédül, ami után az egészet kidobja, de mivel éhes maradt, vesz még egy adaggal, majd felül... Ám ezt a kör- és gyomorforgást télen szüneteltetni kell a hideg miatt. Mivel tudja hát a park-addikt ember kiélni vágyait decemberben? Mondjuk eme játékkal, ami nagyban hasonlít a RollerCoaster Tycoonhoz, de szerencsére a játékmenet megfelelően konzolosítva van, vagyis a piszmogás a saját gyártású halálkanyarokkal nem teszi ki a játék egészét.

Miután rácsodálkoztam a lukasarcú logóra – mivel már nem is emlékszem, mikor játszottam utoljára ilyen kiadással – a főmenüben Martin kedvéért megnéztem az Options-t, majd kísérletezni kezdtem a játék adta lehetőségekkel. Itt van mindjárt a **Blueprints**, ahol mindenféle sallang nélkül építhetjük meg életünk első hullámvasútját, bár ezt a főjátékban is megtehetjük majd. Ennél most érdekesebb a **Party Play** és a **Tourney**! Ezek ugyanis rengeteg minijátékot takarnak, amik természetesen a fő irányvonal elemei, de itt önállóan is szórakozhatunk velük egyedül, vagy akár egyszerre négyen, ahogy az konzolos berkekben szokás. Lehet versenyezni, FPS-ezni, ügyességi és ritmusjátékokat játszani, sőt, még űrhajós lövöldözős game is akad, alien hajókkal, aszteroidákkal és boss harccal. Összesen vagy 30 van belőlük, és bár vannak, amiket meg kell nyerni még a főjátékban, de a legtöbbel már e nélkül is nyomhatjuk. Ám a kötelességtudat hamar átvezérelt a parkigazgatói állásba, amihez érdekes módon húsz csupa fiatal meg kiskorú karakterből lehetett választanom, és kismértékben a kinézetét is átszabnom az eljövendő parkgéniusznak. Nem baj, a fiataloké a jövő, dolgozzanak csak, hogy legyen nyugdíjam. Pályafutásunk során öt célt kell szem előtt tartanunk, mint parkunk működtetésének alappilléreit.

Build: építés, átalakítás. Nem csak a hinták tartoznak hatáskörünkbe, hanem a különböző árusítóbódék is, ami lehet a szédülés utáni taccsolás alapanyagát szolgáltató kajásbódé, vagy akár lufis stand is.

Games: a játékok kipróbálása, akár közösen a vendégekkel, mondjuk legyőzve őket valami versenyben. Itt főleg az a cél, hogy felkerülve a hájszkór listára motiváljuk a kedves látogatókat a leverésünkre onnan (vagyis több pénzt költenek az adott pénztárban).

Guests: haverkodjunk, vegyüljünk el a nép között. Közvélemény kutatási célokat szolgál, mivel megtudjuk, mi a két lábon járó pénztárcák igénye.

Upkeep: személyzetünket alkotó kétbalkezes tanoncok kiképzése, oktatása. Takaríthatunk, elektromos berendezéseket javíthatunk minijátékokkal. Pl. egy masinériával a hátunkon rohangászva össze kell szippantani a szélben repkedő papírgalacsinokat, és mosószerrel fújkálva eltüntetni a sárga odaszáradt pacákat az útról, természetesen pontszámra és időre.

Business: itt koordinálhatjuk pénzügyeinket, reklámozhatunk és termelhetünk némi profitot.

A fent vázolt tevékenységeket viszont nem hasraütés-szerűen kell véghezvinnünk, hanem missziórendszerben, s aktuális feladatainkat a Négyzet gombbal elő is hívhatjuk bármikor. Itt a **Missions**-ön kívül találunk még pár dolgot:

Manage: Teljes áttekintést kapunk pénzügyeinkről, a látogatókról, a marketingtevékenységről, és itt tudjuk Mortimert, a tudósunkat tömni pénzzel a hatékonyabb kutatás érdekében, ami által jobb szerkezetekkel tudjuk meghánytatni a delikvenseket. A grafikonok szerelmesei is megtalálják itt kedvenc színes oszlopdiagramjaikat.

Build: lásd fentebb. Építkezési lehetőségeink az alábbiak.

Carnival rides: pörgő forgó hinták és cuccok. A vásárlásnál illik figyelembe venni az adatokat. Jegyár, kapacitás, és a kedvencem, a zöld fejjel jelölt nausea.

Coasters: hullámvasút telepítése. Vehetünk kész pályákat is, de értelemszerűen nagyobb öröm az általunk elképzelt rókatenyésztő. Nem nehéz, ráadásul jár hozzá tutorial, vagyis betanítás is Motrimer részéről. Alapvetően az iránygombokkal vagy a bal joyjal választjuk ki a szakaszokat, kanyarokat, emelkedőket, az L1 lenyomásával hurkokat és csavarokat adhatunk hozzá, az R1/R2-vel pedig dönthetjük az íveket. Nagy segítség az R1 és X-szel megvalósítható automatikus lezárás. A legnagyobb móka ezek után ki is próbálni agyszüleményünket, beülve a próbababúk közé, kiknek kezeit az X-szel a magasba lendíthetjük.

Race tracks: versenypályák vásárlása, gyártása. Gokart, ilyesmik.

Games: minigolf és társai.

Stalls: a nyerészkedő árusok bódéi.

Ezen kívül már csak két főmenü maradt, a tulajdonainkat szemrevételező **Inventory** és a teljes körű lekérdezésekre alkalmas térkép, vagyis **Map**.

Azt hiszem, a lehetőségeket felsorolva már mindenki el tudja dönteni, hogy kell-e neki a vidámpark-pótlék, vagy pedig inkább nem fáradozik, és vesz egy *semmit az észnek mindent a szemnek* FPS-t. Sajnos az RPG-ken kívül elég kevés konzolokra az intellektuális játék, bár az is igaz, hogy a TV-k felbontási korlátjai miatt a taktikai és stratégiai cumók célplatformja eddig a pécé volt. Szerencsére az X360 és PS3 már HD felbontású újgenerációs megjelenítőkre lettek kitalálva, így reménykedünk egy szebb jövőben, mint a hullámvasút utas, hogy a róka az odúban marad a menet végéig.

Dzson Fox



MARTIN BELESZÓL!

A finomfőzelékben, Dzson.

THRILLVILLE

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1 - 4 játékos, dpl ii; memóriakártya 8 mb (700 kb); analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 - 4 játékos; dd 5.1 , 16:9

✔ gondolkodás és szórakozás egyben
X jobb grafikával azért élvezetesebb lenne

PS2 XBOX
7 pont







Második fejezetéhez érkezett a Capcom klasszikus játéktermi balhéinak kompilációja, a fiatalabb retro fanok korosztályának nagy, az idősebb retro fanok korosztályának mérsékelt örömére. Hogy mi az oka a game által a két eltérő korcsoport számára nyújtott élményfaktorok közötti eltérésnek, arra pofonegyszerű a magyarázat. A fiatalabb, a retro felszínét még csak felszínesen ismerő arcok számára igazi mekka egy efféle gyűjteményes kiadás. A retróban jártas gyűjtőknek viszont a compo főbb anyagai már nem csak, hogy ismertek, de minden bizonnyal meg is vannak nekik az eredeti PCB-k. Természetesen mindkét csoport számára tartogat meglepetéseket egy ilyen, vagy ehhez hasonló stuff, ezért igazából senkinek sem lehet egy szava sem, ha egy ilyen igényes, módfelett erős válogatás kerül a kezei közé. A Capcom nem gatyázott, igazi cool klasszikus gyöngyszemeket ásott elő, és tálalt egy egyszerű, de a célnak épp megfelelő menürendszerrel megtámogatott formában. Húsz nagyszerű játék, egyetlen korongon.

A KLASSZIKUSOK

Mindjárt az első program, az **1941** (1-2 player co-op, shooter, 1990) nagy-nagy kedvencem: gyermekkorom egy abszolút favorit vertikálisan scrollozó repülős lövöldéjéről van szó. Bizony nem semmi újra látni, már eleve megalapozta a válogatáshoz való hozzáállásomat. Az **Avengers** (1-2 player co-op, battle, 1987) egy tömzsi karakterábrázolású, felülnézetes „battle" game, valami olyasmire kell gondolni, mint a Target Renegade, csak más nézetben. Kellemes darab, de sehol sincs a válogatás igazán kiemelkedő gyöngyszemeihez képest, igazából valahol csak a középmezőnyben kullog. A **Black Tiger** (1-2 player alt., action, 1987) egy Golden Axe jellegű oldalnézetes sci-fi / fantasy akciójáték, véleményem szerint ez sem feltétlen egy túlzottan kiemelkedő darab, bár biztos nem egy-nem két játékos szívét fogja telepumpálni nosztalgiával. A **Block-Block** (1-2 player, 1991) az első kakukktojás a válogatásban, Arkanoid klón, azaz faltenisz, de valamennyire túlmutat azon vertikálisan scrollozó, többképernyős játékterének hála. A **Captain Commando** (1-4 player co-op, brawler, 1991) is kilóg a sorból, no nem a posztapokaliptikus hangulatának, hanem a négyjátékos módnak köszönhetően. Arcade verekedős game amúgy. Az **Eco Fighters** (1-2 player co-op, shooter, 1993) egy egészen új keletű game, űrhajós lövöldözős stuff, a tarkák – és ennek köszönhetően nem túl jól átlátható játékmenetűek – közül. A **The King of the Dragons** (1-3 player co-op, fantasy, 1991) és a **Knights of the Round** (1-3 player co-op, fantasy, 1991) két ugyanazon időben megjelent oldalra scrollozó korai hack'n slash, a Golden Axe nyomdokán, megint csak. A **Last Duel** (1-2 player co-op, 1988) egy újabb kakukktojás, szerintem inkább shooter, mintsem azt a leírása állítja (battle). A **Magic Sword** (1-2 player co-op, battle, 1990) egy Castlevania-ra hajazó slasher, a **Mega Twins** (1-2 player co-op, action, 1990) pedig megint csak egy shooter, talán a válogatás lecsicsásabbika. A **Quiz & Dragons** (1-2 player co-op, puzzle, 1992) egy logikai game, a **Side Arms** (1-2 player co-op, battle, 1986) pedig egy minden irányba scrollozó shooter. Öröm látni mennyi izgalmas shootert rejt a válogatás! Két Street Fighter található ezenkívül a pakkban (az első 1989-ből és a Super SF II Turbo 1992-ből), ami szintén nem semmi, hatalmas címek! A **Strider** (1-2 player alt, action, 1989) elsősorban az igen méretes karakterei miatt lehet érdekes, míg a **The Speed Rumbler** (1-2 player, action, 1986) azért, mert nem más, mint egy autós-lövöldözős cucc. A **Three Wonders** (1-2 player co-op, action, 1991) a válogatás egyik legszebben ragyogó ékszere, óriási shooter, míg a **Tiger Road** (1-2 player, brawler, 1987) egy oldalra scrollozó verekedős stuff. Nem maradt más hátra, mint az utolsó anyag rövid bemutatása: **Varth** (1-2 player co-op, shooter, 1992) pompás paralax scrollozós lövölde, igazi élményszámba megy a vele való nyomulás!

FINCSI

Igazán nem lehet okunk a panaszra, mert egy tartalmas válogatással állunk szemben. A közel tíz év termését átölelő kompiláció nagyszerűbbnél-nagyszerűbb anyagokat sorakoztat fel. Az egyszerű, de mint azt már említettem a célnak pontosan megfelelő menürendszer ízléses formában kínálja a játékosok számára a csemegéket, szinte egytől-egyig kívánatossá teszi őket. Aki nem ismeri az egyes játékokat, az a főmenü mini bejátszásaiból kaphat képet arról, hogy melyik játék milyen stílusú. Emellett természetesen a játékosok száma, a többjátékos mód státusza (co-op, azaz kooperatív, vs., azaz egymás elleni, és alt, azaz egymást követő), no meg a gyártási év van feltüntetve. Valamennyi játékhoz külön opciók tartoznak, melyek általában a nehézségi szint beállítását, a kontrol séma belövését, finomhangolását, a ponttáblázat áttekintését támogatják. A program támogatja a progresszív scant, és a képernyő is átméretezhető. A konverziók audiovizuális téren hűek maradtak az eredeti masinákhoz, igazi időutazásban lehet tehát része mindenkinek, aki tol egy pár kört a válogatásban szereplő játékokkal.

Én kifejezetten jót szórakoztam vele, de gyanítom nem én leszek az egyetlen. Ja, és külön jó pont, hogy az extrák között nem csak credits, hanem egy Capcom kvíz, és egy Street Fighter II Turbo oktatófilmecske is szerepel! Bármelyik platformra is szerzitek be amúgy, biztosak lehettek benne, hogy nem fogtok csalódni, mert mind Playstation 2-n, mind Xbox-on nagyon össze van rakva a game!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Emberek, megtörtént a csoda, amire mi, retro gamerek hosszú évek óta várunk! A Capcom végre újra kiadta két talán leghíresebb hack'n slash játékát a... (dobpergés) Knights of the Roundot és a King of the Dragons-t! Pezsgőt ideeeee! De tovább is van, mondjam még? A válogatásban ott van a legendás Stider is! Ha a következő gyűjteményben benne lesz a Cadillacs and Dinosaurs, fekete kecskét áldozunk a Capcom üdvösségéért! Nekem ez pontozhatatlan, maga a mennyország.

CAPCOM CLASSIC COLLECTION VOL. 2.

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó
játszhatóság: jó
szavatosság: jó
zene / hang: jó
hangulat: jó

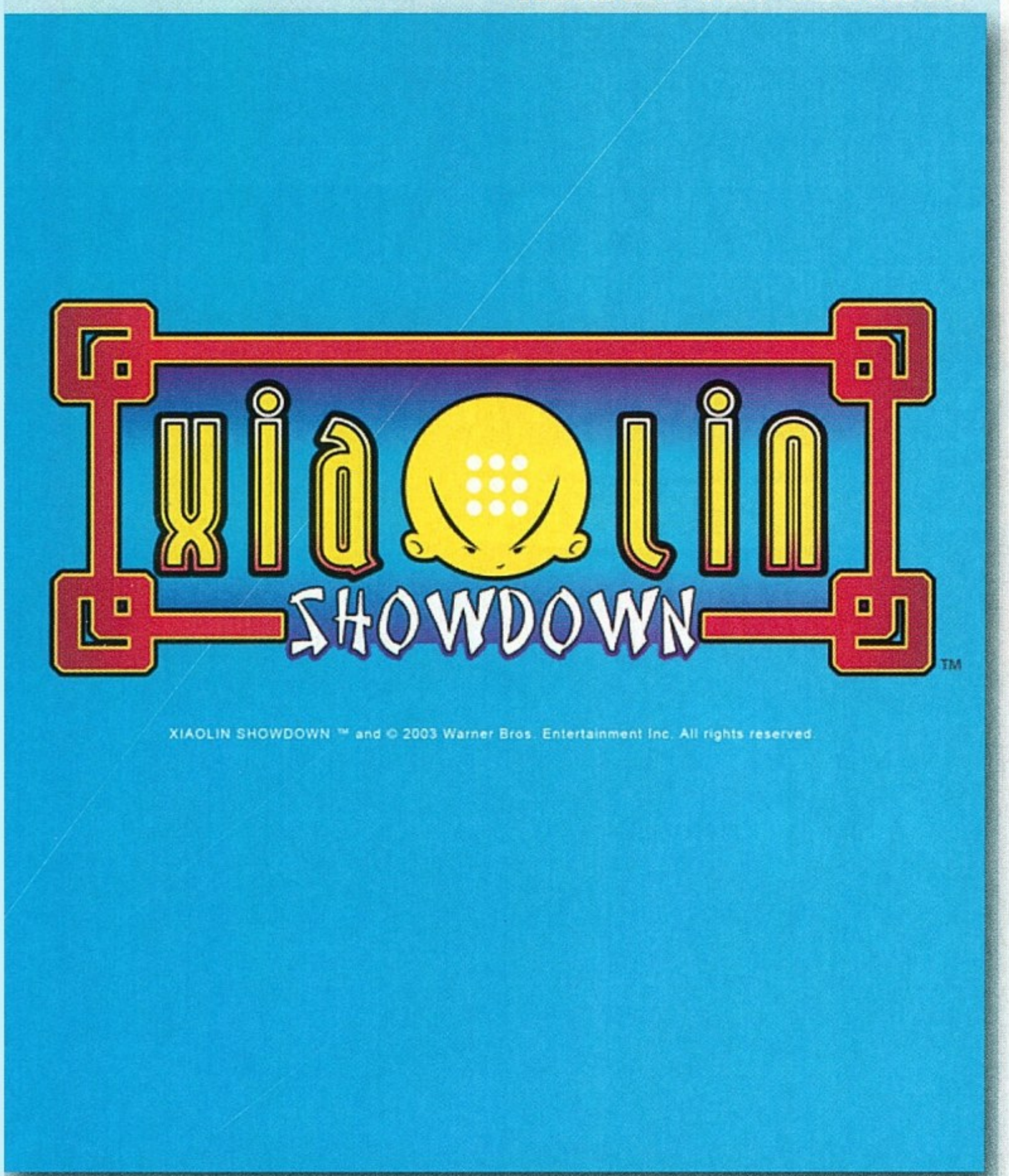
PS2: 1 - 4 játékos; memóriakártya 8 mb; analóg irányító (dual shock)

XBOX: 1 - 4 játékos

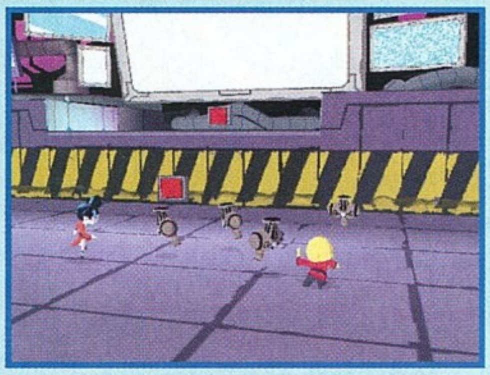
✔ retro, sf ii turbo oktatóanyag
X se több, se kevesebb

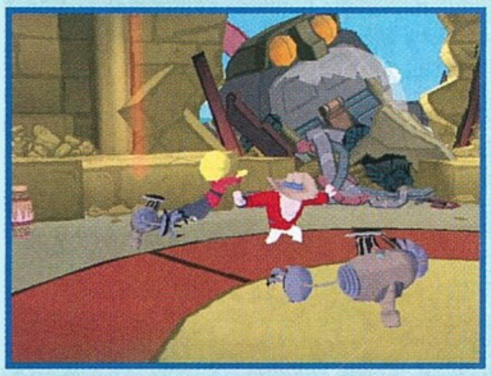
PS2 XBOX
7 pont

ADAPTÁLJUNK RAJZFILMEKET!









Aki találkozott már eme rajzfilmsorozattal, és meg is kedvelte, az most örömmel rohanhat a boltba eme játékért. A főszereplők természetesen Omi, a shaolin tanonc, Kimiko, a pénzes japán hackercsaj, Raimundo, a brazil cirkuszcsillag és a kung-fu cowboy Clay Texas-ból. De a főgonosz rosszfiú csodagéniuszról, Jack Spicerről sem kell lemondanunk, ki változatos találmányait szabadítja rá a szupernégyesre. Természetesen fő motívumként feltűnik a mágikus Shen Wong Wu is, amit illik gyűjtögetni, hiszen ezek a mágikus erők könnyebbé tehetik küzdelmünket a jó ügy érdekében. Az alaptörténetben ott van még a gonosz boszi, Haylin is, de a teljes háttér ismertetésére most nincs hely, a játék meg amúgy is a bennfenteseknek készült. ők fognak a képernyők elé ülni, hiszen a game alapja a négyes multi! Persze, akár egyedül is nekiállhatunk, és akkor a többieket majd a gép vezérli, de így kevésbé élvezhető eme elfoglaltság. Két módon vehetjük kézbe az események irányítását: a pályánként sorban haladó Adventurerel, vagy pedig a kaotikus harcot előtérbe helyező Showdownnal. (Ez utóbbinál cél a saját színű zászlónk feljuttatása egy oszlopra a többiek előtt, természetesen felhasználva a szétvert tárgyakból származó extra, átmeneti képességeket is.)

Sajnos (szerintem) a rajzfilmes stílusok csak filmben vagy képregényben hozzák azt, amire teremtették őket, mert a térbeli kiterjedés megváltoztatja a karakterek egész kinézetét. Ezért veszélyes egy ilyen játék pontozása is, hiszen spontán az ember egyből 2-t adna rá, pocsék grafikával, amiért a rajongók mérgesek lennének. De ha azt nézi a tesztelő, hogy az eredetihez kell minél jobban hasonlítania, akkor jobb értékelést kap, amit meg az outsiderek néznek rossz szemmel. Bár nekik úgyis mindegy… Szóval, a Xiaolin egy átlagos játék, bár valami értelmesebbet is kitalálhattak volna, mint a túlzásba vitt harc. Valami önálló történet például, questek beiktatásával, mint a múltkori Airbenders feldolgozásban. A multi persze kárpótolja az embert, de ehhez meg olyan baráti társaság vagy család szükségeltetik, akik szívesen nyomnak az emberrel pár menetet.

Dzsomi

XIAOLIN SHOWDOWN

KONAMI
MÁS VERZIÓ: DS, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 — 1 - 4 játékos, memóriakártya 8 mb (50 kb), analóg irányító (dual shock),

XBOX — 1 - 4 játékos

✔ a sorozat kedvelöi talán kedvelni fogják
X ezek a kizárólag harcot tartalmazó feldolgozások kezdenek untatni…

4 pont

A BIONICLE TOVÁBB ÉL!









A Lego impozáns világából a Bionicle nevű csontvázszerű izék nekem nem túlzottan jönnek be. Akinek viszont igen, az megkaphatja a legújabb róluk szóló játékot, és örülhet. A szerkezetek most Voya Niu varázslatos szigetén kavarhatnak, változatos ellenségek meg kalandok közepette. Bár a kalandok nagy része kimerül a masszív destrukcióban, de azért nem olyan unalmas a dolog. Utunk során ugyanis minden szétlőtt objektumból Lego alkatrészeket nyerhetünk, amikkel például vásárolgatni tudunk az induló helyszín boltjában, de ezekkel tölthetjük fel a képernyő tetején található csíkunkat is, hogy elérjük a Hero állapotot. Ezen formánkban világítunk, és hősi zeneszó mellett hatékonykodhatunk, aminek ellenfeleink kevésbé örülnek. A harc hagyományos állapotban sem igényel nagy megerőltetést, hiszen színes lézercélzókánk magától rááll a szétlőhető objektumokra, nekünk már csak a tűzgombot kell nyomogatnunk, és figyelnünk az életerő kijelzését. Fegyvereink a választott csontváztól függenek, a kedvencem a sárga lény energialabdája volt, amely még célkövetős is, így nem okozott gondot a repkedő robotfélék eliminálása. De ez még nem minden! Kapunk egy Jedi-erő féle képességet is, amivel például szerkezeteket rakhatunk össze és bírhatunk működésre, mint a Lego SW II-ben. Ilyesmit a boltban is vehetünk, de a fő továbbjutási útvonalra elég a kezdő is fokozatú.

A grafikát viszont illik kiemelten kezelnem, mert nagyon szép lett mind PS2-n, mind X360-on! Nem is nagyon illik bele a tájba a műanyag alkatrészekből álló lény- és tárgykollekció, az ember inkább valami futurisztikus shootert játszana benne rendesebb karakterekkel. A színek élénkek, kontrasztosak a textúrák, jók a fényviszonyok, és a tenger is tükröződve hullámzik. Lego-függő gyermekeknek erősen ajánlott tehát azon téli estékre, amikor a haverok nem jönnek át legózni, mert éppen pl. a Gears of Wart, vagy a Killzone-t nyomják otthon. Nekik benne van majdnem minden, amit a Bionicle univerzumban megtalálhatnak.

Dzson Piraka

BIONICLE HEROES

EIDOS
MÁS VERZIÓ: GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 — 1 játékos, memóriakártya 8 mb (60 kb), analóg irányító (dual shock),

X360 — 1 játékos, dd 5.1

✔ bionicle, lego
X mindig csak a harc…

5.5 pont

SZUPERMAN VISSZATÉR ÉS SZÉGYELLI MAGÁT











Szuperember hálás téma, mióta – ki tudja már mikor – megjelent az első képregény róla. Freud biztosan kielemezné, hogy milyen belső vágyakat vetít ki a hétköznapi ember a legyőzhetetlen kékruhásra… A filmesek és a játékkészítők bizonyára a gazdagságot, mivel meglehetősen sok alkotás született mindkét médiában. De sajnos vannak olyan csemeték is, akik masszív inkubátor bentlakókká válnak, mivel csak nagyon nehezen képesek önállóan megállni a lábukon. Eme játék is ilyen gyermek, és pár éve még furcsálltottam volna, hogy az EA a nevét adja egy *ilyenhez*, de az NFS sorozat után már úgy gondolom, mindegy nekik.

Adva van hát egy nagyváros, aminek örültek a modellezők, mivel 99%-ban téglalap forma épületeket tartalmaz. Van pár kivétel is, pl. a pizzasütő vagy mi, de ezek elhanyagolható tényezők. Ezekre a téglalapokra húztak pár igénytelen textúrát, és már kész is volt a Metropolisz. Kábé olyasmit képzeljetek el, mint a Pókember városa. Sőt, az egyszerűség előnye megmutatkozik abban is, hogy nagyon messzire ellátni, nincs ködösítés vagy berángatózás, és még az is lehet, hogy ezt tartották szem előtt, és ez miatt lett a látvány kialakítása ilyen neo-primitív. A városhoz jár autóközlekedés és némi populáció is, amik létszáma alapján a city lakásainak 99.9%-a üresen áll, vagy raktárként hasznosítják. Latexruhás hősömmel természetesen kipróbáltam, hogy lehet-e GTA-zni, és megnyugtatok minden antigonista beállítottságú egyént, hogy pár autó felgyújtása után „igen"-nel felelhetek eme kérdésre. Sajnos az emberek csak lehasaltak a földre, meg kiabálva futkároztak, pedig rajtuk is akartam kísérletezni, de hát ez nem *az* a játék. Imigyen inkább repkedtem, és később rá kellett jönnöm, hogy ez az egész game legjobb része. Sőt, térkép módban felülnézetben látjuk az egész bejárható terepet, és ha még játékot is csináltak volna hozzá, esetleg élveztem volna a tesztelés folyamatát. De hát ez Szupermen, miért is kéne neki logikán meg ilyesmin alapuló feladatokkal bíbelődnie, amikor ott vannak a szuperképességei?

Ha tűz üt ki valahol, mert mondjuk az épületbe csapódott egy hatalmas meteor – aminek ugyan egy egész kerületet le kellett volna rombolnia, de most tekintsünk el az ilyen apróságoktól – Sperman odarepül, átkapcsol szuperfújásra, és eloltja a tüzet, de ugyanezzel a képességgel harc közben meg felborogatja az ártó szándékúakat. Természetesen ez nem minden, hiszen hőnézésünk is van ám (nekem csak nőnézésem van, főleg nyáron)! Ez igen jó támadófegyver robotok és egyéb hőérzékeny objektumok ellen, lehet vele spontán gyújtogatni, ilyesmi. Ám emberünk bipoláris személyiség, ami abban nyilvánul meg, hogy jégnézés képességgel is rendelkezik! Ezzel megfagyaszthatunk ellenségeket, amitől átmenetileg mozdulatlanná dermednek, vagy szétrobbanthatunk hőmeteorokat a játék elején, vagyis meleg ellen a hideg hatásos és fordítva. Extra képességeinket viszont nem használhatjuk konstans módon, csak ameddig az ezeket jelző mérő le nem apad, de szerencsére nem kell mindenféle vackokat összegyűjtögetni a visszatöltéshez, csupán várnunk kell egy kicsit. Addig is kiaknázhatjuk azt az emberfeletti erőt, amivel kriptoni mivolta ruházza fel barátunkat. Sőt, nem csak spontán ütlegelhetünk, hanem mindenféle hasznos (hahahaha) kombót is elsajátíthatunk, ahogy egyre több XP-t szerzünk a küldetésekben!

Mert igen, karakterünk fejlődik, és ezzel együtt a speckó képességei is szinteket lépnek a staminával egyetemben. Sajnálatos módon tápolás nem nagyon akad, be kell érnünk a kapott feladatok minél jobb teljesítésével. Ez azzal jár, hogy figyeljük a térképet vagy a karikákat, amik a feladatokat jelölik, odarepülünk szuperszonikusan (a hangrobbanást kihagyták sajnos), és leszámolunk a gaz robotokkal, eloltjuk a tüzeket, vagy bossharcolunk egyet. A hős természetesen halhatatlan, ha leverik, hamar feléled, így a város sínyli meg késlekedésünket vagy bénázásunkat. Ennek megfelelően a Metropolis jellel ellátott életerő mérőt kell figyelnünk aggodalmasan, hogy nehogy bekrepáljon a mission, és kezdjük el elölről kínlódásunkat. Hiszen a lakosok bíznak bennünk, az utcán meghajolnak, és ha bajba jutottak, akkor várnak ránk egy háromágú gyertyatartó ikonnal megjelölve. A művelet velük kapcsolatban az, hogy ölbe vesszük a szerencsétleneket, és elvisszük őket a legközelebbi mentőautóig, és ott letesszük. (Kezdetben még figyelmetlen voltam, és összekevertem a gombokat, ezért pár embert leejtettem olyan 100 méter magasról, de úgy látszik, ez benne van a pakliban, mert nem kaptam érte megrovást. Ebből is látszik, hogy a nagyvárosokban az ember fogyóeszköz.) Ó, nem említettem még a levegőből történő támadást, ami emberünk kemény testéből adódóan képes a betont vagy a házak külső burkolatát is felrepeszteni, és lecserélni az ablak textúrát szobabelső textúrára!

A harcot egyébként az űrgladiátor állomáson gyűlöltem meg, ahova akkor szippantják be – a csillagközi utazásra használatos karácsonyfadísszel – Szuperembert, mikor a Föld felé tart. Itt aztán lehet csapkodni, tárgyakat dobálni, de az animáció és az egész kidolgozottsága olyan ócska, hogy még a PS1 is elszégyellné magát.

Akik mégis megveszik ezt a stuffot, azoknak TALÁN inkább az X360-as változatot ajánlom értelemszerűen (ezt sajnos még nem tudtuk tesztelni), mert a régebbi gépeken csak koptatja a lézerdiódát feleslegesen. Szóval, hajrá Lex Lutor (Kevin Spacey hangja miatt)!

SuperDzson



MARTIN BELESZÓL!

Nem akarok kiábrándítani senkit, de a 360 verzió sem lett jobb öt pontnál. Ezt el*úrták, de nagyon.

SUPERMAN RETURNS

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: X360, DS, GBA

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

PS2 — 1 játékos, memóriakártya 8 mb (70 kb), analóg irányító (dual shock)

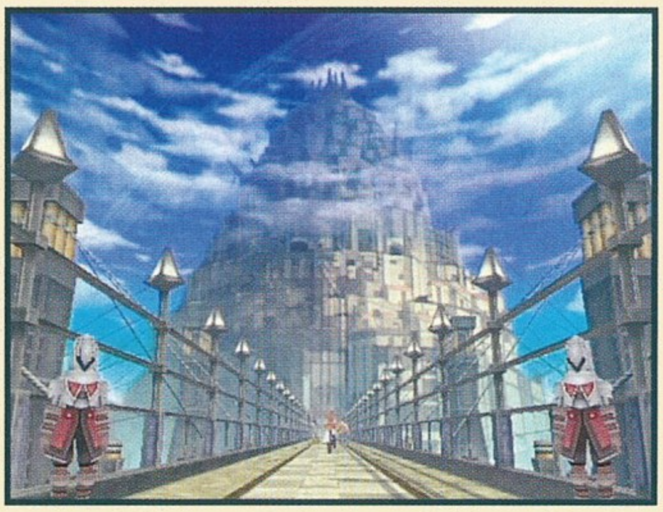
XBOX — 1 játékos

✔ jó nagy a város
X jó nagy gla az egész game

PS2 XBOX
3 pont

MESE AZ ELRABOLT HERCEGRÔL







Bár nagy rajongója vagyok a Tales of… sorozatnak, mégis, egy árnyalatnyi szkepszissel vetettem kezembe legújabb darabját, a Tales of the Abyss-t. Mindennek oka, hogy legutóbb a Tales of Legendia talán nem sikerült egészen olyanra, mint vártam. Kétség sem férhet hozzá, hogy jó RPG volt, de mégis színvonalban kicsit megtört a lendület, főleg a korábbi részekhez képest. Tartottam tőle, hogy ez a tendencia tovább folytatódik, ám hamar rájöttem, teljesen alaptalanul aggódtam. Kiderült ugyanis, hogy a Tales of… szériát a Tales stúdión belül két fejlesztőcsapat készíti, és a TotA munkálatait az a team végezte, mely a Tales of Symphoniát is megalkotta (érdekesség, hogy a Symphonia ugyanabban a világban játszódott, mint a Tales of Phantasia, csak épp négy ezer évvel korábban). Mindez azért izgalmas, mert a sorozat eddigi tíz éves történetében a Symphonia sikerült a legjobban, így nem csodálkozhatunk, hogy az Abyss is milyen kiváló lett. Meglepetésem azért is volt nagy, mert a készítők egyezéséről a tesztelés kezdetekor még nem tudtam, viszont néhány óra játékidő után észrevettem, hogy az Abyss letehetetlen, mondhatni színvonalát tekintve nem csak utoléri a Symophoniát, de sokszor olyan érzésem volt, hogy túl is tesz rajta. Nyugodtan megállapíthatjuk, hogy a Tales of the Abyss a Symphonia óta a legjobb Tales of… anyag!

Boncolgassuk kicsit ezt az állítást. Mindenekelőtt érdemes kicsit elmélkednünk azon, hogy mitől érzi úgy az ember, hogy egy olyan játékot kap a kezébe, melynek világába szinte belezuhan.



A válasz az Abyss komplexitásában rejlik. Egy olyan történetet mesél el nekünk a program, melynek dramaturgiája és világa a legvégsőkig kidolgozott, éppen ezért lenyűgöző, és ami nem utolsó szempont, izgalmas. Talán a Suikodennél és a Valkyrie Profile-nál éreztem hasonlót, azaz, hogy egy tökéletesen megkomponált világba csöppenünk, melyben mindennek oka és jelentősége van. A sztori ehhez mérten nem elnagyolt, hanem aprólékos és a szereplők pedig igazán karakterisztikusak lettek, mind jó és mind a gonosz oldalon (utóbbiak közül több kedvencünk is lesz). Elég megnézni a főhőst, Luke-ot, aki például óriási jellemfejlődésen megy keresztül a történet során. Egyébként itt eszembe is jutott, ami a Symphoniára is jellemző volt: nevezetesen, hogy a történet elképesztően fordulatos, melynek következtében sokszor olyan meglepetten, mi több elhűlten üldögéltem a tévém előtt, mint annak idején az FFVII fordulatainál. Nehéz erről úgy írni, hogy ne vegyem el a felfedezés örömét, de azért érdemes átvenni az alapokat.

A főhős, ahogy már említettem egy Luke fon Fabre nevű srác, aki a világ egyik legerősebb királyságának, Kimlascának a hercege. Mikor gyerek volt az ellenséges Malkuth birodalom elrabolta őt, és csak nagy nehézségek árán sikerült kiszabadulnia. Az eset következményeit azonban egy életen át hordozza, mivel elveszítette az összes gyerekkori emlékét. Ráadásként egy kastélyban kell élnie, honnan nem is léphet ki többet, annyira ügyelnek a biztonságára. Így aztán a külső világ eseményeiről semmit sem tud, burokban nevelkedik egészen tizenhét éves koráig. Egyedül mestere, Van áll hozzá közel, aki fegyverforgatásra oktatja. Az utóbbi időben egyre aggasztóbb hírek érkeznek a világból, háború készülődik Kimlasca és Malkuth között. Ez még nem zavarná különösebben Luke-ot, ám egy napon egy nő, Tear tör be a kastélyba ismeretlen céllal. ő először Vannal, majd Luke-kal is szembe kerül. Az összecsapás azonban furcsa véget ér, ugyanis egy baleset miatt mind a ketten elteleportálnak a kastélyból egy ismeretlen helyre. A távoli helyen Luke és Tear csak egymásra számíthat, hamarosan ki is békülnek, miközben elindulnak haza Baticul felé. Az út azonban rengeteg meglepetéssel fog szolgálni, miközben Luke szeme is kinyílik a világra.

Minden bizonnyal ezzel a néhány mondattal senkit nem fogok meggyőzni arról, mennyire jó történettel állunk szembe. De higgyétek el, mind az RPG-k és mind a Tales of… játékok között egy egészen kiváló sztorit kaptunk. Megkapó, hogy néha mennyire összetett a sztori szövete, elképesztő volt látni, ahogy a különböző országok, karakterek és ezáltal jellemek csapnak össze, néha már azt sem tudjuk ki kivel van és miért, tiszta Suikoden feeling járta körül a játékot. Nem is volt könnyű tesztelni, mivel mostanában a másik istenkirály program, a Valkyrie Profile 2: Silmeria is a kezem ügyébe akadt, ami szintén hasonlóan színvonalas alkotás, és néha bizony nehéz volt eldönteni, hogy melyiket szeressem.







Mindez egy örömteli dolgot is jelez számomra. Úgy néz ki a PS2 az RPG játékok között tökéletesen átvette azt a szerepet, melyet a NES, az SNES, vagy a PS1 töltött be annak idején. Már nemcsak mennyiségileg, de minőségileg is a „régi szép idők" színvonalát idéző anyagok jönnek, nincs többé okunk a fanyalgásra, hogy „bezzeg régen" mennyivel jobb RPG-k voltak. Én személy szerint nagyon örülök ennek, csak sajnálom, hogy a generációváltással ennek vége szakad, hisz PS2-re azért lassan majd fogynak a megjelenések, míg a nextgenre még két-három évet biztos várni kell a színvonalas RPG-kre, mint azt eddig az összes generációváltás bizonyította.

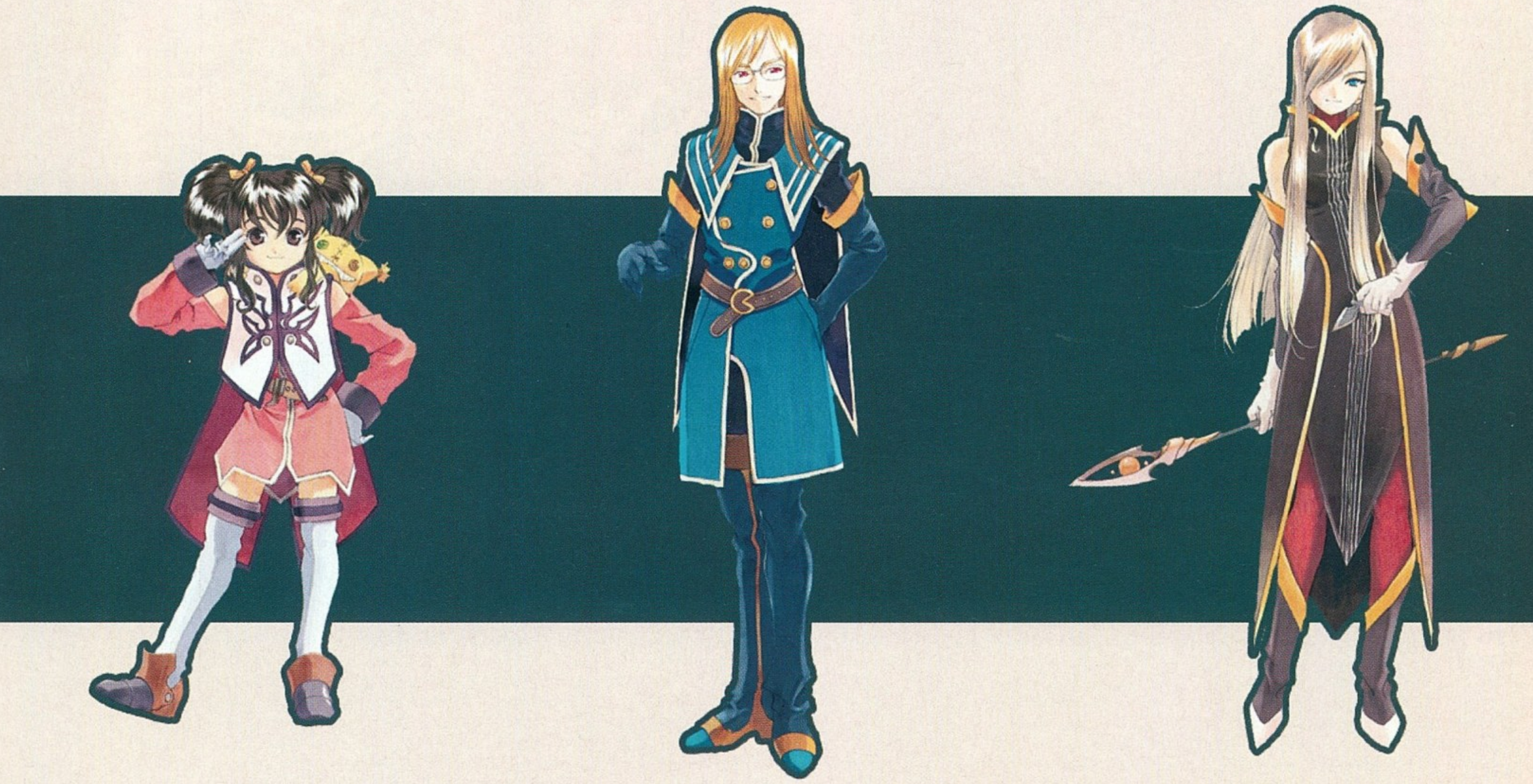
Visszatérve azonban Tales of the Abyss-ra, természetesen nemcsak a történet miatt voltam lenyűgözve. A program nagyszerűen adagolva kínálja a Tales of... sorozat eddigi pozitívumait. Mindjárt az első a harci rendszer, mely talán soha nem volt ennyire élvezetes. Minden benne van, ami miatt eddig a Tales-t szerettük. Szokás szerint real-time-ban megy a harc, mely gyors, pörögős, mégsem torkollik eszetlen vagdalkozásba. Luke-kal (vagy akit irányítunk) csak síkban mozoghatunk, de a többiek hozzánk képest más-más síkokban is elhelyezkedhetnek, pont mint a Symphoniában. Mindezt azért tartottam fontosnak kiemelni, mert a Tales of Legendia esetében ugye ez nem így volt, ott csak egy síkban küzdött mindenki, mint a régebbi 2D-s részekben. Ez a mostani rendszer azonban sokkal jobban játszható! Persze ebben nemcsak a rendszernek, de a nagyszerű karaktereknek is óriási szerepe van. Nem csak jellemük és történetük miatt kiválóak a szereplők, hanem harci képességeik okán is. Biztos voltál már úgy egy RPG-vel, hogy azért élvezted a harcot, mert jó volt látni, ahogy a csapatod elveri az ellenfelet. Ez itt is teljes mértékben így lesz: Kosuke Fujishima, aki a szereplőket tervezte kifogástalan munkát végzett, mint tette azt a Phantasiában és a Symphoniában is. Itt megjegyezném, hogy véletlenszerű összecsapások nincsenek, mindenki ott bóklászik a terepen, még a világtérképen is.

Különösképpen a fejlesztési rendszeren sem változtattak, aki játszott már Tales of... játékkal, annak sok minden ismerős lesz. Ezúttal a varázslatokat és speckókat Artes-oknak hívják, de egyébként most is gomb+irányokkal lehet előhozni a jobb támadásokat, attól függően mit állítasz be a menüben. A csatákban tudsz a többieknek is parancsot osztani, ilyenkor megáll a harc. A TotA egyébként érezhetően nehezebb lett, mint mondjuk a Legendia, vagy a Symphonia, tehát érdemes felkötni a gatyát néhány helyen.

Erről eszembe is jutott, hogy mennyire fontos, hogy egy RPG-nél a történet egy idő után véget ér és a harcban is el lehet fáradni, de az érdeklődést mégis fent kell tartani. Szerencsére azonban itt most a tartalmas anyagok kedvelői is megtalálják a számításaikat. Egyrészt rengeteg mindent lehet gyűjteni (pld. extra Nebilim fegyverek), a végén be lehet váltani a harcok végén szerzett grade-et, valamint menthetünk is egyet, amivel újabb bónuszok csalhatók elő. Mindemellett egészen eredeti aljátékok is várnak ránk, mint például a tradicionális főzés, az új casino, vagy az aréna, ahol egészen izgalmas és ismerős – amennyiben ismersz több Tales of... játékot – karakterekkel küzdhetünk meg. A legérdekesebb aljátékkal a Namco a retro játékosoknak akart kedveskedni. Megtaláljuk ugyanis a programban a híres Dragon Bustert, ami egy 1984-es játéktermi Namco anyag volt. Ezt szinte egy az egyben átírták a TotA-ba, bár egy kicsit át lett alakítva (Luke-kal mehetünk). Nem könnyű játék (de hát a '84-es anyagok már csak ilyenek voltak), viszont segítségével egészen extra dolgokat is előhozhatunk. Örültem ennek a meglepetésnek, és ezt még fokozta, hogy az angol kiadás bővített verzió, hisz olyan Artes-ok is bekerültek a játékba, melyek a japán változatban nem voltak. Szükség lesz is ezekre, hisz van a játékban olyan extra főellenség, akinek a legyőzéséhez bizony nagyon fejlettnek kell lennünk.

Talán látható ebből a rövid felsorolásból, hogy a tartalommal nem lesz gond, pedig csak a töredékét említettem az egésznek, ami ránk vár a 60-80 óra játék során! Hangulatos kaland lesz, amit a zenék is remekül fokoznak. A számok egy részét ezúttal is Motoi Sakuraba komponálta, bár most társai is akadtak ebben a feladatban. Mindenesetre remek munkát végeztek, a számok nagyszerűen hangulatot adnak, vagy épp fokozzák az események érzelmi töltetét, esetleg kiemelik a helyszínek által keltett hatást. Ez utóbbi egyébként is erős lesz, mivel a grafika nagyon szépre sikerült, a városokban élvezet volt járkálni. Előfordulnak apró hibák, némely háttér talán lehetne jobb is, de az eddigi PS2-es – angolul is megjelent – Tales of... játékok közül egész biztosan ez a legszebb, bár azért a Symphonia színvonalát nem éri el. (Igaz utóbbi GC-re készült el, de nincs miért szégyenkeznie a PS2-nek se.) A grafikában tehát nem találunk hibát, igaz magában a játékban sincs sok. Talán a világtérkép az egyetlen gyenge pontja az anyagnak, mivel itt, ha bemegyünk egy erdőbe, és néhány ellenfél is megjelenik, akkor kb. 10-15 fps-re is lemehet a képfrissítés, azaz nagyon szaggat a kép. Kár ezért a hibáért, de nem tekinthetünk el tőle. A másik zavaró momentum a nagyobb töltési idő néhány helyen. Hogy azonban ne zárjam rossz szájízzel a tesztet, mindezen hibákat bőven feledtetik a már említett pozitívumok.





Zárszóként csak annyit mondanék, hogy minden RPG rajongó egészen nyugodtan szerezze be ezt az anyagot, mert nagyon ott van a szeren. A Tales of... fanatikusoknak pedig egyenesen kötelező!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Bár a game tényleg nagyon különleges darabja a Tales sorozatnak, én mégis inkább a múlt hónapban tesztelt Valkyrie Silmeria mellett teszem le a voksom. Az Abyss-nek egy picit „kisbabás" látványvilága van, ami az utóbbi időben annyira nem jön be. Mostanában – pl. a Final XII feltűnése óta – megint ezeket az élethűbb karaktereket felvonultató, művészi RPG-ket értékelem, klasszikus Vagrant Story feeling forever!

TALES OF THE ABYSS

NAMCO BANDAI / TALES STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (100 kb)
analóg irányító (dual shock)

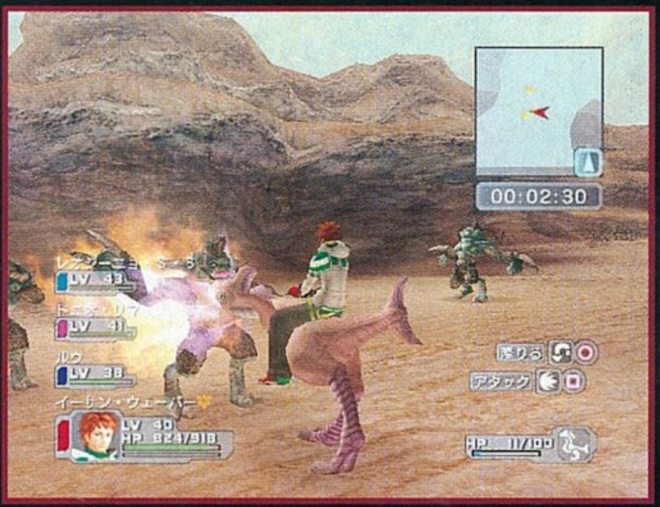
✔ az eddigi legjobb tales of... anyag ps2-re
X a térkép néhány helyen szaggat, néha sokat tölt

8.5 pont

CSILLAGOS UNIVERZUM









Sok RPG-ről szó esett már itt a Konzol hasábjain, de a Phantasy Star sorozatról eddig mégis keveset beszéltem, pedig a széria már 19 éves múltra tekint vissza. Így annak a generációnak a tagjai között találjuk, melyek között a Dragon Questet, a Final Fantasy-t, vagy a Zeldát tudjuk felsorolni!

Az első rész tehát '87-ben MasterSystemre jött ki Japánban és Amerikában. Történetileg egy komplex élvezetes anyag lett, némi fantasy és sci-fi beütéssel. Két évvel később '89-ben jött a – tényleges, azaz történeti – folytatás MegaDrive-ra. Érdekesség, hogy ezúttal ez Európába is eljutott! Csakúgy, mint a harmadik rész, mely azonban nem kapcsolódott annyira szorosan történetben az előző kettőhöz. Nem úgy, mint a negyedik epizód, mely történetében újra felvette azt a fonalat, melyet még a másodikkal hagytak abba. Egyébként '94-ben jött, még MegaDrive-ra. Aztán 6 évig csönd honolt a sorozat körül, egészen a Dreamcast megjelenéséig. Ekkor adták ki azt az epizódot, mely főleg az online-ra volt kihegyezve, így az MMORPG-k táborát gyarapította (később átírták GameCube-ra is). Nem volt igazán kiemelkedő, de mindenképpen a javára kellett írni, hogy az első konzolos MMORPG volt a piacon. Mivel a siker nem lett túl nagy, ezért csodálkozom, hogy a fejlesztők nem adták fel ezt a vonalat, így a sorozat legújabb tagja, a **Phantasy STar Universe** még mindig a online vonalat erőlteti. Ezzel még nem is lenne baj, de az online RPG-k piaca teljesen telítetté vált a World of Warcraft megérkezésével, de konzolon is találunk nagyon jó anyagot, elég ha csak az FFXI-re gondolunk. Ezek mellett a gyöngyszemek mellett nehéz lába rúgni. Talán célszerűbb lett volna visszanyúlni a régi időkhöz, és újra egy hagyományos JRPG-t kiadni. Sajnos ez most nem történt meg, pedig sokkal nagyobb sikert lehetett volna elérni vele.

Az eddigiekből is sejthető talán, hogy nem voltam túlzottan elragadtatva a játéktól. A problémáim abból az egyszerű tényből fakadtak, hogy ezzel a stuffal már játszottunk, csak akkor épp DC-n és PS Online volt a címe. Szinte semmi érdemeleges újítást nem pakoltak bele a programba, mely mondjuk gyökeresen mássá vagy jobbá tette volna a játékot. Jó, más a történet és bejárhatunk új világokat, meg persze egy csomó új varázslatot és technikákat is bevethetünk, de ha megkapargatjuk a felszínt, bizony csak a DC-s változat felújított verzióját kapjuk. Ennél azonban öt év távlatából talán több kellene. Így ne csodálkozzon senki, aki játszott a DC-s, vagy a GC-s verzióval, az anyag ugyanarra a láncara lett felfűzve, mint elődei.

Az online mód mellett nyomhatjuk offline módban is, ilyenkor egy – elég egyszerű – történetet is kapunk. A főhős Ethan Waber lesz, aki egy misztikus szervezet, a THE SEED után nyomoz. Kalandjaink során küldetéseket kell teljesíteni, melyek sokszor nagyon unalmasak. Kevés az igazán érdekes és jó feladat, mely miatt hosszútávon monotonná válik a program. Néhány óra játék után a motivációs szint a nullára zuhan, szinte már nincs is kedvünk folytatni az egészet.

Nyilván más a helyzet, ha rendelkezel PS2-őn (vagy épp Xbox 360-on, hisz arra is megjelent a program) netes kapcsolattal. Ebben az esetben talán érdekesebb és izgalmasabb lesz a játék, hisz élő játékosokkal mégiscsak jobb kalandozni a világokban, mint egyedül. Kérdés persze, hogy megér-e a havi 10 dolcsit az online móka, mivel ha jók a forrásaim, akkor kb. ennyit kell leszurkolni érte. Én ebben kételkedem, mivel – ahogy erre már kitértem – találhatunk sokkal igényesebb anyagot is ebben a témában konzolokra (PC-re meg aztán végképp).

A harcok több újdonságot is felmutatnak. Egészen jó varázslatokat és egyéb mozgásokat lehet kifejleszteni. A fejlesztéseket igen magas szinten lehet művelni, itt azért rendesen kidolgozták a játékot. Egészen durva karaktereket lehet kialakítani, ha nem unjuk meg csatákat. Majd elfelejtettem, természetesen most is folyamatos a küzdelem, de hát egy MMORPG esetében ebben semmi meglepő nincs.

Ami a játék minőségét illeti, itt felemás a kép. A grafika egész jónak mondható, néha meglepően szép effekteket láthatunk. A helyszínek látványosak, a szörnyek jól kidolgozottak, sokszor szép nagyok. Tetszettek a karakterek is, mi magunk is rengeteget tervezhetünk, de a többiek is királyul festenek. A grafikai szinttel néhány hibát leszámítva elégedett voltam, nem úgy a zenékkel. Itt változó teljesítményt nyújt az anyag, mert vannak ugyan szép dallamok, de sajnos a többség nem ilyen. Sokszor ismétlődnek számok melyek tovább erősítik a már említett monotonitást.

A PS Universe-t én leginkább olyan játékosoknak ajánlható, akik nagyon kedvelték az előző online részt, vagy épp kíváncsiak és tudják neten nyomni az anyagot. Mindez azonban kevés, hogy széles körben is sikert érjen el a program. Ehhez még sokat kellett volna fejleszteni rajta.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Szinte kizárólag a nosztalgikus érzések miatt venném meg ezt a progit, ha annak idején nyomtam volna a Dreamcastos résszel. De nem nyomtam. Borzalmas erős most a PS2-es RPG felhozatal, nem sok esélye van a PSU-nak, nem hiszem, hogy az online része elég húzóerő lesz – bár, ki tudja, azért valakinek, akinek nincs lehetősége PC-n MMO-zni, talán ez az egyetlen opció.

PHANTASY STAR UNIVERSE

SEGA
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (6 online)
memóriakártya 8 mb (250 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó fejlesztési lehetőségek
X unalmas, inkább csak online módra

6 pont

RÉG ÉREZTEM LŐPORSZAGOT...





A Delta Force katonásdi főleg pécén volt népszerű, bár a konzolos vidék is kapott belőle azért kóstolót. Azt hiszem, a legújabb része sem fog túlzottan sok innovációt hozni a világba, hiszen szinte teljesen ugyanezt a játékmenetet találjuk a Ghost Reconokban is, hogy egy ismert példát említsek.

Adva van tehát négy legény, kiket a király elküld szerencsét próbálni, hogy az ellenséget megsemmisítve eljussanak a Mission Completed feliratig a pályákon. Sőt, még fejlődésre is szert tehetnek eme zord katonák, ami mondjuk fura, mert akkor mire volt jó az előtte való pár év kiképzés? Illetve, milyen hatékonysággal ment, hogyha egy 15-20 perces misszió alatt ennyire rohamosan fejlődhet a célzási képességünk? Emellett gyorsabban tudunk majd futni, állást váltani (áll, görnyed, fekszik), fegyvert tölteni (ez tényleg a katonán múlik a mai technológia mellett), és tovább bírjuk sérülten a harcot. Na mindegy, végül is ez csak egy játék, és lehet, hogy tényleg unalmasabb lenne egyeseknek, hacsak simán a bevetési zónában tevékenykednének, mint ahogy azt az igazi katonák teszik, mindenféle képességnövekedés nélkül (a harci tapasztalat az teljesen más, de azt a játékos ugyanúgy megszerzi, miközben nyomja a küldetéseket egymás után).

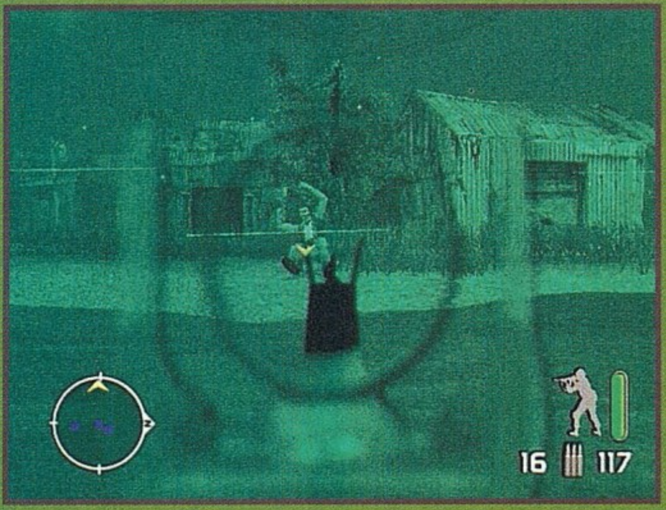
Értékeik persze a fegyvereknek is vannak, tehát aki nem bízik az automata kiosztásban, az ezeket figyelembe véve egyénileg állítsa össze arzenálját, ami egy elsődleges gyorstüzelőből vagy egyéb, nagy tűzerejű készülékből, egy maroklőfegyverből, és háromféle (villanó, füst, repesz) gránátból áll. Ezek az említett tulajdonságok szokásos tűzerő, pontosság, hatótávolság, tűzgyorsaság és hordozhatóság. Éles bevetések előtt ajánlatos a tréningterületre menni, hogy megszokjuk a gombkiosztást, reflexből menjenek a csapatparancsok, és belőjük az analóg karok érzékenységét.

Parancsnokságunk némileg visszafogottabb, mint azt a jóval komplexebb SOCOM játékokban megszokhattuk. Egyrészt nem bomlik le két teamre, hanem mindhárom kísérőnek egyszerre adhatjuk ki az utasítást, és három fő csoportban 3-3 lehetőségünk van rá, amit a megfelelő gombokkal érünk el, de ezt úgyis kiírja a képernyőre a menü, ha behívjuk. Nem is baj, hogy nem bonyolult, mert bevallom, én az ilyen csoportosan elkövetett shooterektől mindig is féltem, ugyanis a mesterséges intelligencia más játékokban igen gyakran csak arra volt jó, hogy felidegesítsen, és nyomogassam a Restart Mission vagy Load Checkpoint gombokat, vagy műanyag pohárral dobáljam csapattársam fejét egy LAN parti keretein belül, ha épp nem a géppel nyomtam. Multizni lehet itt is, neten keresztül, vagy akár osztott képernyőn egymás ellen vagy kooperatív módban.

Szóval, a három főmenü. A **Movement** a mozgás, amin belül a *Flank* a szétszóródás, a *Goto point* az előreküldés oda, ahova célkeresztünkkel mutatunk, a *Regroup* pedig a gyülekező. Az **Assist** a csicskáztatás, ahol kérhetünk gyógyítást magunknak vagy az egész csapatnak (*Heal me, Heal team*), és kunyerálhatunk lőszert, ha kifogytunk belőle (*Need ammo*). A F**iring**gel pedig megadhatjuk nekik, hogy nyugodtan lőjenek mindenre, ami mozog (*Weapons ready*), egy adott pontra koncentrálják a golyókat (*Supress*), vagy pedig ne nyúlkáljanak a ravaszhoz, mert éppen lopakodunk (*Hold fire*). Ha csak egy embert szeretnénk ugráltatni, akkor kiválaszthatjuk célkeresztünkkel is, pl. gyógyítás vagy lőszer kérdésben. A parancsnokság egész jól működött, és mivel az ellenség ügyes, néha kifejezetten jól jött, hogy leszedték az oldalról vagy hátulról érkező rosszembert. Sőt, mintha embereim jobban látnának, mint én a távcsővel, mert már akkor mondják, hogy „enemy”, amikor én még csak a szürke vagy éjjellátóval zöld ködöt pásztázom messzelátómmal, esetleg mesterlövész fegyverem kukucskálójával. A nehézségi fok amúgy három lépcsős, és elég jól beskálázott, tehát a veteránok akár egyből kipróbálhatják a legkeményebbet is. Az ellenség sem mindig egy helyben áll a halált várva, hanem mozog, esetleg fedezék vagy telepített gépfegyver mögé bújik gyáván. Még civilekkel is találkozhatunk, akik fura animációval tudatják nekünk, hogy ne lőjük le őket.

A területek elég változatosak. Erdő folyóval, kisebb falvak, nagyobb városkák, sivatag, épületek belseje, olajfúrók, és célfeladatként is kaphatunk a harcon kívül robbantást, felderítést, vagy éppen társainkat kell fedeznünk, miközben (szerintem szimuláns) sebesültet húznak a helikopterhez. A grafika mondjuk nem kiváló, de kifejezetten kellemes. Az egyetlen nagyobb baja, hogy picit olyan, mintha temperával festették volna a színeket, nem életszerű. Ám rendesen be van telepítve objektumokkal, a víz is csillog meg hullámzik, az aljnövényzet mozog az erdőkben, és nagyon ritkán hajlamos akadozni, ami a szememben igen nagyra értékelendő. Sőt, a pályák betöltésére sem kell kávézni menni a konyhába, mert pillanatok alatt berántja a teljes területet. A hangulatra nem panaszkodom, társaim dumálnak, a harc is kezelhető, és a bejárandó terep is pont akkora, amekkorát az ember szívesen bejár a megunás veszélye nélkül. Ezek fényében nem kezdek el fanyalogni, hogy „jajj, megint menni kell meglőni a gonosz drogszállítókat és egyéb USA ellenségeket”, mert jó minőségben ezzel kevesebb a baj, mint azzal, amit a Mario meg Zelda világgal művelnek egyes cégek. 2015-ben tuti, hogy az egyszerre három TV-t kezelő, láblengetéssel és pislogással vezérelhető, innovatív, 4 éve is gyengének számító hardverrel szerelt GameSuperMan launch játékában Mario és Peach zabigyerekével kell majd kavarni. (Martin, NE nyisd fel a nevemre a szerkesztősébe érkező csomagokat, hívd a tűzszerészeket!)

Sgt. Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Azért lehet még a kifutóban levő generációra is jó és igényes játékokat kiadni, ez például az. Talán megkockáztatom, hogy ez egy igen jó vétel, ha odavagy a Socomhoz hasonló modern háborús izékért. Ja, és van benne online mód is! Dzson, a teszt végén levő kis ámokfutásodat először ki akartam törölni, de aztán rájöttem, hogy ennyi talán belefér. Majd levívod a fórumon... :)

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

UBISOFT / NOVALOGIC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

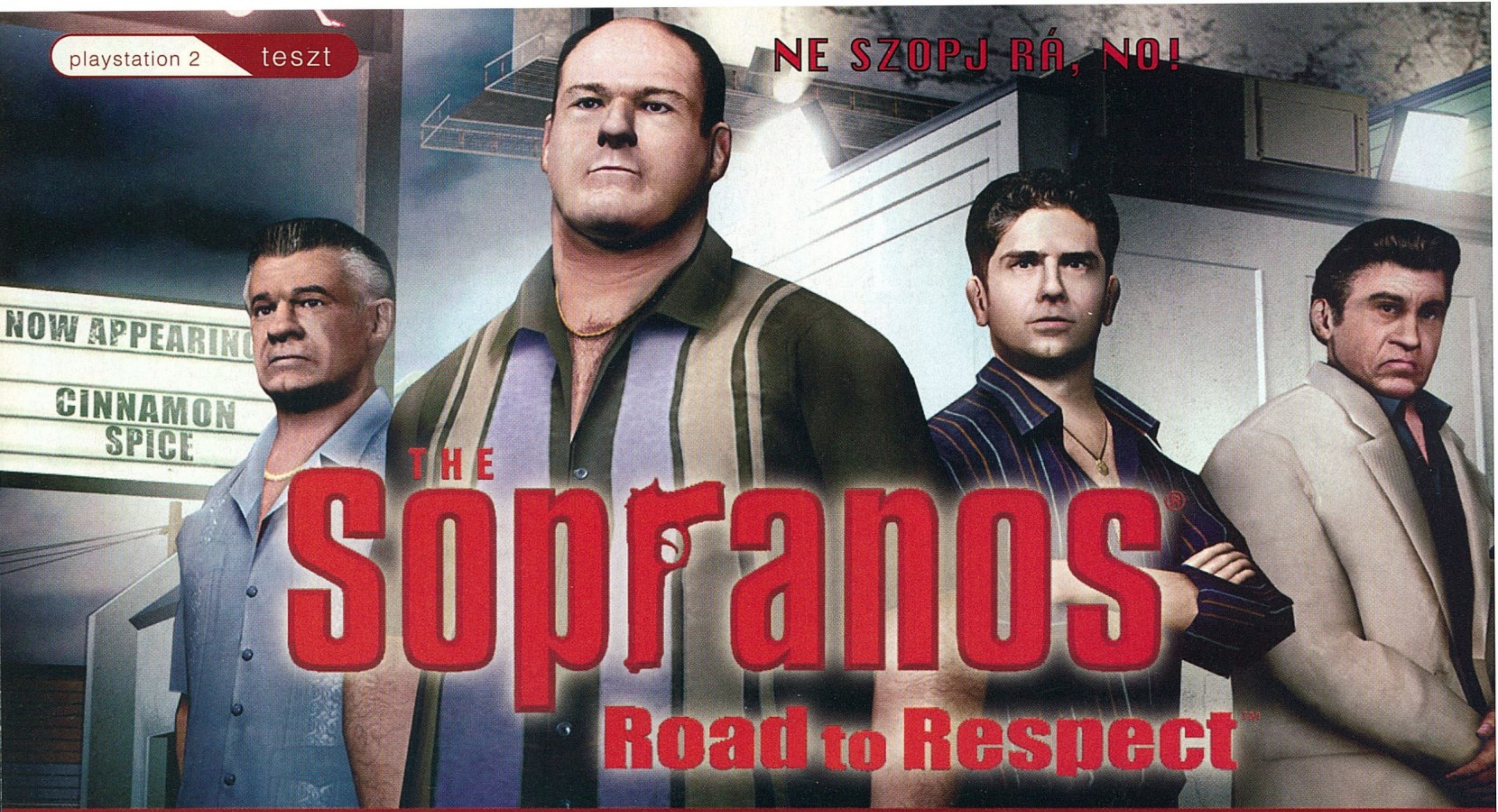
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos (32 online)
memóriakártya 8 mb (150 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes játék virtuális katonáknak
X picivel lehetne jobb a kinézete

7.5 pont

NE SZOPJ RÁ, NO!



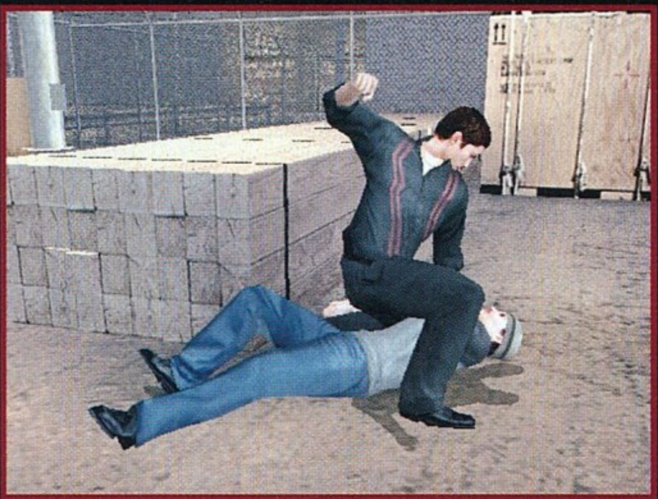
Nem tudom mire föl rontott oly nagy dérrel-dúrral ajtómon be a **Sopranos: Road to Respect**, de az biztos, hogy rövid úton tettlegességbe fajult szóváltásunkat követően vérző pofával landolt az utca kövén. Azután, hogy gyors mozdulatokkal ártalmatlanná tettem a hívatlan betolakodót és az ablakon át vágtam ki a légbe ívesen, akár egy kóbor macskát. De nem macska volt az istenadta, mert ahelyett, hogy kecsesen a talpára érkezett volna, könyökömmel megcsúfolt orrcsonkmaradványán puffant. Gurguló torokhangját vérbugyogás fojtotta el. A szűkölő, prüszkölő roncsra, hogy lelki nyugalmát az ártatlan járókelőknek megőrizzem, kopott lópokrócot hajítottam. Így jár az, aki illendő emberi köszönés helyett saját kultúrálatlan módján próbál szóba elegyedni Samatőrrel! Miután világos eszközökkel értésére adtam, hogy a suttyóság „csimorasszója" nem kívánt vendég a házamban, fortyanó dühében szánalmasan suta arculütéssel próbált érvényt szerezni gyermeteg akaratának, amit laza reflexszerű mozdulattal pöcköltem félre. Eztán lezser fej-gyomor kombóval rogyasztottam meg a mosdatlan disznaját, majd fejét a vasszekrény sarkába unottan belecsapdostam jó néhányszor. Tántorogva lendült volna újabb támadásra, s undorral fejeltem bele a zsíros tokába ágyazott, emberi arcnak jóindulattal sem nevezhető képződménybe, majd párszor belevágtam az asztallábat a modortalan potrohosba, végül fittyedt karját hátra ficcentve félköríves lendítéssel tessékeltem ki a szabadba a tehetségtelen taplót. Nem sokkal később, a csatorna mellékéről folyamatosan felszűrődő, szűnni nem akaró nyüszítést végérvényesen elunva felcihelődtem, hónom alá csaptam a véres korpuszt és a közelben csordogáló folyóba tosztam. A missziót teljesítettem.

A Sopranos méltatlan módon korcsosult videojátékba, pedig az HBO neves tévésorozata jobbat érdemelt volna. Nem egy Golden Globe és nem kettő Emmy-díjat nyert alkotásról van szó, melyet hőn szeretett hazánkban Maffiozók címmel vetítettek / vetítenek. A gengszteres szappanopera, vagy ha úgy jobban tetszik, szappanos gengszteropera 1999-ben indult térhódító útjára, és jelenleg hatodik, záró évadánál tart. Az angol címben nevesített maffiacsalád mindennapjait bemutató tévés szonettfüzér egészen élvezetes is tudott lenni, erőszakkal, vérrel, szexszel, droggal és rock'n'rollal operált (Metallica, Radio Head, U2, AC/DC, csak hogy néhány implantált előadót említsek), de a negyedik évad környékén a lendület megtört, a szufla kifulladt, a hacacáré konszolidálódott, és nem menthették meg immár Steve Buscemi és Anette Bening féle alkalmi sztárkombók sem. Jellemző a filmes trendre, hogy a családfőt, az ösztövér, puffman, digerák, csajozós, bagzós, csákánysuttyó Tony Soprano-t megszemélyesítő James Gandolfini egészen addig zsebelte be sorra a legjobb drámai kategóriás tévésorozat férfi főszereplő díjait, mígnem a zseniális 24 emberi macsómenje, Jack Bauer (Kiefer Sutherland) játszi könnyedséggel le nem hederítette. Hiába, új szelek fújdogálnak.

A játéknak csak jóindulattal nevezhető Road to Respect tehát egy ma már csak önmaga árnyékában ténfergő tévés legendát fejez be. Vagy inkább fejez le. Mert rossz. És kegyetlen. Masszív brutalitásra épül ugyanis a játék konceptje. A meglehetősen véres, központi jelentőségű, ám mégis roppant rokkant verekedős szisztémára, már-már tökélyre fejlesztett tehetségtelenségről árulkodó történetet szögeltek. Olyan ügyefogyott képződmény az egész – biceg, kancsal és tremoros is szegény –, hogy már sajnálni sem lehet. Nos, mielőtt tenyered dörzsölve azt hinnéd, annyira pocsék az anyag, hogy az már jó, sajnos ki kell ábrándítsalak. Egy borzalmasan közepes, feltűnően kiforratlan, unalmas, szürke maszlagról beszélek. Egy papírzacskóról, amit még kidurrantani sem lehet, merthogy lyukas. Te vagy Joey, a sehonnai bitang, aki a Soprano klán birodalmának mellékvizén evickélve próbálsz vagyont és tiszteletet parancsolni magának, és nem riadsz vissza még egy keresztes póktól sem a mosogatóban. Hamar megtanulod érvényesíteni az öklöd jogát, miközben bugyuta objektívákat teljesítesz a nyakatlan fejeseknek. Igaz, hogy viszonylagosan részletesen ki van dolgozva a bunyó, tele olyan nemkislányos mozgáselemekkel, mint fojtogatás, fejelés, kartörés és falhoz csapdosás, de a megvalósítás nem ér fel egy hétköznapi fabatkával sem, ráadásul semmi másról nem esik szó. Rengeteg a gyönge pont. A grafika meglehetősen oktondi, mégis képes beszaggatni a kamera. Az arcpirítóan pirinyók a helyszínek ellenére nem tudsz még egy ajtón sem által menni anélkül, hogy hosszas töltögetésnek ki ne tennéd igencsak kényes türelmed. A harc repetitív, az ellenség buta, a játék kicsi és gyenge és buta és csúnya. És unalmas. Példának okáért az első pályán, a ribibárban, ahol mellesleg olyan poligonsármányokon is legeltetheted szemed, melyek nő test formáját próbálják ölteni, de kevés sikerrel, a következő izgaloműző teendőid akadnak: konzultálni a DJ-vel, beszélni egy szögletes lánnyal, majd Paulie-val, ezt követően sorban Tony-val, újfent Paulie-val, Vito-val, majd tusakodni egy ganajjal, újra beszélgetni egy általam elfelejtett nevű taggal, majd megint Paulie-val, végül kitapétázni a piszoárt egy senkivel. Mi történt tehát jó fél óra alatt? Töpörödött paksimogyoróként himbálóztál jellegtelen farpofák között és közben csak kétszer öklöztél, azt sem öröm fejében. A második pályán már pisztolyt is használsz, de közben megtudod, hogy nyilvános helyen tenni ezt nemhogy nem kívánt figyelmi fókuszt von köréd, de még a respekted is kánya. Vagyis bánya. Illetve bánja. Mármint hogy a respekt bánja. De akkor már inkább a Bánk. Aki szintén bán. De vajon mit bán a Bánk? Szóval a respekt a legfontosabb, amiből én most jócskán leadtam. Csak nehogy úgy járjak, mint Joey, aki, ha elfogy az összes, egy alapos ruhát kap a saját embereitől. Ellenben pénzért meg is vásárolhatja magának. Nem a ruhát, a tiszteletet. Szóval blőd az egész, de most kiszállok, mert kezdek elfajulni.

samat r
samu@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Hogyan próbáljunk egy csapással két legyet leütni a GTA és a Sopranos sorozat sikerét kihasználva, hogy aztán a nagy igyekezetben elvétsük a csapást, és telibe találjuk a tűzhelyen fortyogó leveses lábost, melynek tartalma ránk ömlik, leforrázva lábunkat, harmadfokú égési sérülést okozva, mi pedig a fájdalomtól hátraugorván pont rálépjünk a kutyánk farkára, ami ijedtségében még jól vádlin is harap minket. Közben a U2 „It's a beautiful day" c. slágere bömböl a rádióból.

THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT

THQ / 7 STUDIOS
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

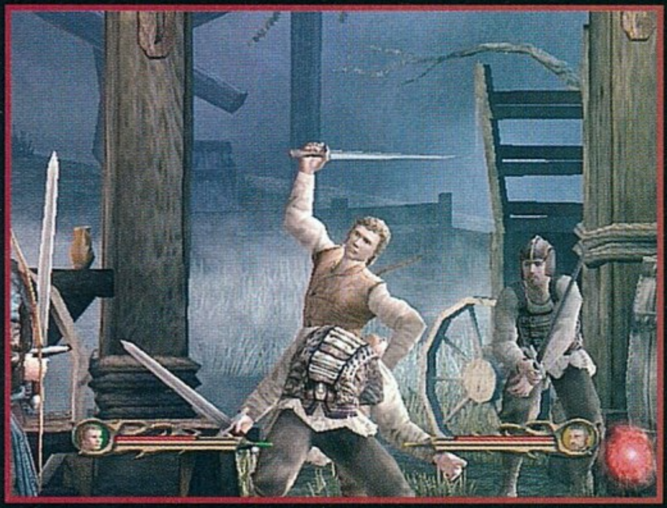
✔ ma ultra jó napom volt
✕ a játéknak ehhez semmi köze

3 pont









Nem az **Eragon** az egyetlen játék a decemberi 576 Konzol oldalain, és amelynek családfáját könnyedén felvázolhatjuk. A játék alapjául az azonos című fantasy regény szolgál, egy a témában jártas barátom – aki egyébként nincs különösebben oda az Eragonért – azért külön a lelkemre kötötte, hogy mindenképp említsem meg a regény születésének körülményeit, amiben egyébként semmi különöset nem találunk, hacsak azt nem, hogy a szerző, Christopher Paolini még kamaszkorában, tizenhat évesen álmodta papírra a sárkánylovas kalandjait. Ez persze még nem szolgáltatna táptalajt egy játék elkészítésére, ha viszont hozzáteszem, hogy idén film is készült a könyvből, egyből világossá válik a készítők nemesnek épp nem nevezhető célja: odakint ezt a játékkategóriát „quick money from fans"nak nevezik, azaz „gyors lé a rajongóktól". Hogy vajon a játéknak sikerül-e kitörnie ebből a skatulyából, és bebizonyítja, hogy nem csak a gyors haszonszerzés céljából dobták össze rohamtempóban, hanem valódi értéket is képvisel-e, nos az kiderül a teszt végére. A filmnek egyébként van még egy külön érdekessége is: nevezetesen, hogy a forgatások legnagyobb része kis hazánkban, Magyarországon zajlott, gondolom én abban a vidéki stúdióban, ahonnan a múltkor ellopták a Robin Hood sorozat mesterkópiáit is... :)

Álljon itt még néhány főbb szereplő neve: Eragon – Ed Speelers (hát ez meg ki lehet?), a gonosz Galbatorix szerepében a legendás John Malkovich feszít, míg a jók oldalt erősíti még Jeremy Irons is. Az Eragon könyv alakban nálunk is megjelent tavaly, a filmet pedig december 14-étől láthatjátok a hazai mozikban, és akinek ez még nem lenne elég, odakint az újvilágban már megjelent a folytatás is, Eldest címmel, és állítólag trilógia lesz a dologból, készül tehát a harmadik, és egyben befejező rész is.

A történet főszereplője egy árván marad parasztkölök, őt hívják Eragonnak. Az apja meghalt, vagy megölték (nekem nem volt tiszta), és most a nagybátyja neveli amolyan falusi, amis felfogásban és körülmények között. Minden megváltozik azonban, amikor vadászat közben a kisgyerek egy kék sárkánytojást talál, na persze nem véletlenül pottyan elé az égből, mint ahogy azzal sincs tisztában, hogy a tojásra másoknak is fáj a foguk. Mindenesetre hazaviszi a rántottának valót, ahol annak rendje és módja szerint kis is kel a jószág – láthattunk hasonlót a Jurassic Parkban is –, majd örök barátságot fogadnak egymásnak, és miközben felcseperedik a kis sárkánylány, sokat bolondoznak, rengeteget énekelnek és fogócskáznak a réten, majd boldogan élnének, amíg meg nem halnának. Ennek az idillnek vet nagyon hamar véget a velejéig gonosz Galbatorix király, aki elküldi embereit, hogy kutassák fel a sárkányt, és akik keresés közben szépen le is mészárolják Eragon falujának nagy részét, köztük egyetlen rokonát, a nagybátyust is. Innentől kezdődik a kaland, amiben Eragon lábai között a Saphirával (aki sárkány, de más), és a hozzájuk csatlakozó titokzatos harcos-varázsló Brom oldalán végiggyilkolja a király seregét, amolyan bosszúállásból.

A játék egyébként nem a bosszúszomjas öldöklésnél kezdődik, az első és egyben gyakorló pályán végigtolhatjuk azt a bizonyos nevezetes vadászatot is, ahol szarvas helyet egy nagy fénylő tojás akad Eragon „horgára".

Közben szépen betanuljuk az irányítást is, sajnos az Eragon nem az a játék, ahol az őrült gombnyomkodás célravezető – kipróbáltam, elhihetitek, itt muszáj állandóan azt a néhány gombkombinációból álló kombórendszert erőltetni, mivel sem a csak erős, sem a csak gyenge támadás gombja önmagában nem elég, hogy leverjük az ellenfeleinket. Eragon nem csak közelharcban jártas, hanem kitűnő íjász is, minél tovább tartjuk lenyomva a hátrafeszítés gombját, annál pontosabban fogunk célozni, és annál nagyobb a sebzésünk is (egy maxira húzott húr például biztos leteríti a célpontot). De ami a legmókásabb, hogy néhány pálya után megkapjuk a telekinézis képességét is, és innentől kezdve nem csak az ellenfelek legyakása lesz a feladatunk, hanem újonnan jött képességünkkel különféle akadályokat kell elhárítni az útból, avagy épp fordítva, a törmelék segítségével hidakat, új továbbvezető utakat kell építeni. Ezt a képességünket az ellenfelek ellen is felhasználhatjuk egy jól irányzott kézmozdulattal, ha lehetőség van rá, a mélybe taszíthatjuk a delikvenseket. (Nem tudom, hogy ez a telekinézis dolog benne volt-e a könyvben is, de ha igen, szerintem a szerző túl sokszor nézte meg a Star Wars filmeket, mert elég nagy lopások vannak onnan, és mondjuk a Gyűrűk urából is.) Egyébként a játék elég kis költségvetésű lehetett, mert teljesen kiforratlan a harci rendszer, még könnyű fokozaton is nehézkes a küzdelem – látszik, hogy nem foglalkoztak vele túl sokat, főleg amikor olyan kis mellékfeladatokkal látnak el minket, hogy védelmezzük a tüzet oltó falusiakat, meg hasonlók.

A pályák is elég rusnyák, ráadásul néhány szint alig pár teremből vagy kisebb térből áll, ergo néhány perc alatt végigszaladhatunk rajtuk. Ez egyébként igaz az egész játékra is: nagyjából egy hosszabb délután alatt kivesézhető a game, ami egyébként sem dúskál a titkokban: gyűjtögethetünk ugyan rejtett sárkánytojásokat, de semmi értelme, hiszen csak képeket, meg videókat nyithatunk meg velük. Lesz majd persze olyan pálya is, ahol a sárkányt kell meglovagolni, de elég felejtős az egész, köszönhetően a kaotikus irányításnak, és a borzasztó kamerakezelésnek, ami egyébként is a játék egyik negatív védjegye.

Nem jó játék az Eragon: rövid, egyhangú, igénytelen, unalmas, és technikailag is néhány évvel elmarad attól, amit elvárunk egy mai fantasy játéktól, és most direkt nem mertem leírni hogy hack'n slah, mert ez inkább action adventure szeretne lenni, csak épp nem sikerül neki. Az akció túl idegesítő, a felfedezős ügyességi részek meg ugrálásban és párkányon való függeszkedésben, mászkálásban merülnek ki. Nem is ajánlom senkinek, kivéve a rajongóknak, akiktől gyors pénzt reméltek a készítők, és majd meglátjuk, bejött-e nekik a cucc.

Na kellemes Karácsonyt mindenkinek, zabáljátok magatokat bucira, meg küldjetek nekem pénzt és kenjétek a nyuszira...

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu



MARTIN BELESZÓL!

A film trailerében láttam valami jó kis csatát, nagyon remélem, hogy a két órából nem az lesz az egyetlen értelmes rész, egyébként megdobálom pattogatott kukoricával a vásznat. A játékot még az X06-on sikerült – teljesen óvatlanul, nem figyeltem mi elé állom oda – kipróbálni 360-on, asszem' írtam is a beszámolóban, hogy kajak ótvar.

ERAGON

VIVENDI
MÁS VERZIÓ: XBOX, X360, DS, PSP, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ nem sok minden
X sok minden

4 pont

A LEGENDA VISSZATÉR



Az utóbbi hónapok során már többször kifejtettem, hogy mostanában mennyire elégedett vagyok a PS2-es RPG terméssel. Ez a boldog állapot azonban eddig nem volt egészen 100%-os. Akárhogy is nézzük, de az RPG paletta nem lehet teljes egy jó és kidolgozott Final Fantasy játék nélkül. Mondom ezt úgy, hogy sokáig azt gondoltam: az FFX-2 után soha többé nem fog hiányozni az FF sorozat. Tulajdonképpen nem is izgatott fel, amikor a tizenkettedik rész bejelentésre került. Sokáig közömbösen és rezignáltan vettem tudomásul, ha érkezett valamilyen hír a játékról. Az első dolog, mely egyszer csak felkeltette az érdeklődésemet az volt, hogy a mai trendekhez mérten extrém hosszú fejlesztési időt (3-4 évet) fordítottak rá a programozók. A második meglepetés akkor jött, amikor kiderült, hogy a PS1-en kiemelkedően sikerült akció-RPG, a Vagrant Story alkotóit bízták meg a **Final Fantasy XII** elkészítésével. Aztán kijött Japánban az anyag, és a legnívósabb japán magazintól, a Famitsu-tól a legmagasabb 40-es értékelést kapta, mely eddig csak a legkivételesebb programoknak sikerült. Innentől már jobban odafigyeltem az FFXII-re (a Famitsu szavára azért még mindig lehet adni), de azért még mindig kellő távolságtartással viseltettem a játék iránt.

Végül egy novemberi nap aztán bementem a szerkesztőségbe és megkaptam a tesztverziót. Hazavittem, beböktem a gépbe és pár perc alatt gondolatok százai szakadtak rám. Ahogy felcsendültek a jól ismert dallamok és elindult a bevezető animáció rájöttem, hogy mennyire hiányzott már egy FF játék a videojáték palettáról! Akkor tudatosult bennem, hogy már 5 éve nem játszottam normális FF anyaggal, és ez a gondolat rávilágított egy érdekes tényre. Az RPG piac nem lehet teljes az FF sorozat nélkül, ez végérvényesen bebizonyosodott. Nélküle egy hatalmas űr tátongott, nemcsak az RPG-k, de a videojátékok között is, melyet az FFX-2 nemhogy betömött volna, de tovább tágított. Most azonban az FFXII megérkezésével végleg eltűnt ez a lyuk, mert végre visszakaptunk valami nagyon fontosat, melyet úgy hívnak: *Final Fantasy érzés*.

EGY JÓ VÁLASZTÁS

Nem lehetett könnyű a Square-nek, amikor nekikezdett a fejlesztéseknek. A legfontosabb dizájnerek, mint Hironobu Sakaguchi vagy Nobuo Uematsu távoztak a cégtől, és nélkülük nekiállni egy új FF elkészítésének több, mint kockázatos volt. A Square tehát biztosra ment, és a kiváló Vagrant Sotry egykori elkövetőire bízta a játékot. Ezzel azonban szinte biztossá vált, hogy az FFXII nem lesz olyan, mint a régi részek. Különbözni fog attól, teljesen más lesz, és most ahogy kezemben tartom a stuffot valóban meg tudom ezt erősíteni. Az FFXII egy egészen új fejezet az FF széria történetében. Teljes mértékben elüt a többi epizódtól, szakít azok sémáival. Hogy miért fontos mindez? Azért, hogy felkészülj! Nem biztos, hogy arra számítasz, amit az FFXII nyújtani fog. Kétségtelen, hogy az FF név alatt mást értettünk eddig, mint amit ez a játék kínál.

Elnézve a kommenteket a világsajtóban, és a különböző magyar és külföldi fórumokon rájöttem, hogy sokan nem is tudták megemészteni a változásokat. Szélsőséges hangok még a játék FF mivoltát is megkérdőjelezték, és más címen adták volna ki a programot. Mások inkább elkötelezett hívévé váltak az anyagnak, és minden fenti gondolatot butaságnak tartottak.

Érdekes módon mind a két véleményben van némi igazság. Az FFXII-ben valóban olyan kevés a korábbi FF-ekre utaló elem, hogy ha más címen jött volna ki (teszem azt Vagrant Story 2-ként), akkor sem lepődtünk volna meg.







Túlzás lenne azonban azt mondani, hogy a játék csak a jól csengő FF név miatt kapta a még mindig patinás címet. Az FFXII ígenis ízig-vérig FF játék, ám a 2006-os ízléshez igazítva. Igazából a sorozat korábbi részeihez felesleges is hasonlítani. Nem mondható, hogy bezzeg az XY rész jobb volt nála. Egyik rész sem volt jobb, csak *más*, így a hasonlítás értelmetlen és csak felesleges vitákhoz vezet. Személy szerint kifejezetten örültem a váltásoknak, mert csak a játék javát szolgálták, így minden apró hibája ellenére az FFXII hozza azt a kimagasló színvonalat, amit az RPG-k között az FF cím fémjelzett eddig.

IVALICE

Az FFXII történetírója Yasumi Matsuno, aki a Final Fantasy Tactics és a Vagrant Story sztoriját is elkövette. Matsuno-ról tudni kell, hogy eddigi játékai mindig egy világban játszódtak. Ez azt jelenti, hogy az FFXII-ben is Ivalice-ben vagyunk, abban a világban, ahol az FFT-ben és a VS-ben is jártunk. Ezt talán elsőre sokakat meglephet. Ezen játékok közti kapcsolat azért nem annyira nyilvánvaló, mivel térben és időben óriási távolság van a három történet között. Elég sokat kell játszani mindhárom stuffal, hogy a kisebb-nagyobb utalásokat felfedezzük. Az FFT esetében a kapcsolat egyértelmű, míg a VS-nél ott találhatunk utalásokat, hogy az egy Valendia nevű királyságban játszódott, mely szintén Ivalice-ben van. Az FFXII-ben több helyen emlegetik, hogy pld. a napárat is erről az országról nevezték el, de több más utalás is fellelhető. Nehezebb kérdés, hogy időben hogyan kapcsolódnak össze a részek. Erre számtalan teóriát olvastam már. Egyesek szerint az FFT előtt vagyunk, mások szerint utána – igazából egyik mellett sem tudtam letenni a voksom. Rengeteg bizonyítékot találni játék közben mind a két állításra, bár talán előzményként jobban felfogható a dolog. Aki ismerte az FFT történetét, az tudja miért. Azt nehéz megmondani, hogy a VS hogyan illeszkedik bele a kronológiába, mert szintén lehet az FFT előtt és után is. Talán annyira nem is érdekes a téma, hisz ezek inkább csak a három játék hardcore rajongóinak szóló érdekességek, a sztori e nélkül is érthető. Viszont a rajongók jól elleszaek az összefüggések boncolgatásával, és gyűjtögethetik a különböző információkat a kapcsolatokról!

EGY KIRÁLYSÁG BUKÁSA

A történet tehát Ivalice-ben játszódik, ott is egy Dalmasca nevű királyságban kezdődik. Dalamsca grandiózus háborút vív az Archadia Birodalommal. Mindez kb. Dávid és Góliát küzdelme, mivel a kicsiny Dalmascának nagyon kevés esélye van a mindent elsöprő archadiai invázióval szemben. Pedig legjobb vezetőik küzdenek, mint pl. Lord Rasler, aki király lányának, Ashe-nek a férje. Az egyik csatában azonban ő is tragikus véget ér, nagy csapást mérve ezzel a fiatal hercegnőre és az egész családra. Lassan elesnek Dalmasca szövetségesei is, sőt utolsó erődje, Nalbina is az ellenség kezére kerül. Erre a hírre Dalmasca királya, Raminas elindul Nalbina erődjébe, hogy aláírja a rákényszerített békét, mivel belátja a küzdelem értelmetlen mivoltát. Itt azonban meggyilkolják az archadiaiak.

Egy csapat dalmascai katona eközben úgy dönt, hogy megpróbálják kiszabadítani a királyt, mivel nem tudnak annak tragikus sorsáról. Az akcióban részt vesz Reks, valamint egy híres vezér, Basch is. Utóbbi árulása miatt azonban a csapat tagjait megölik, így Dalmasca végleg elbukik, fővárosa Rabanastre pedig megszállás alá kerül.

Történetünk szempontjából Reks az érdekes, akinek öccse, Vaan a játék főhőse. ő Rabanastre-ban élve sokáig tűri az archadiaiak megalázó viselkedését és fölényeskedését, de nem tudja, hogy hamarosan majd bosszút állhat mindenért, még bátyja haláláért is. Sőt, még legnagyobb vágyát is teljesítheti, légi kalóz lehet belőle!

Bűn lenne ennél többet elárulni a sztoriról, mivel ez a játék legerősebb része. Fergetegesen izgalmas és érdekes történetet kerekítettek ki az alkotók! Azt hiszem egy új klasszikus született, egy epikus és rendkívül érzelmekben gazdag mű, mely dramaturgiailag tökéletes, és fordulatokkal is telitett. Jó példa erre már rögtön a játék legeleje! Majd kiugrottam a fotelból a csata láttán, és megérintett Ashe szomorúsága is Rasler halála után. Itt meg kell említeni, hogy az átvezető animációk soha nem látott minőségűek lettek, ebben még mindig verhetetlen a Square. (Zárójelben jegyezném meg – kissé epésen –, hogy a játék elején egy-két animáció a nagy felvonulásokkal, meg a csapatmozgásokkal és a repülő járművekkel igencsak emlékeztetett a Star Wars Ep. I.-re, de ez biztos csak véletlen az egybeesés. :)



Remek volt látni a karaktereket is, hisz nagyszerű egyéniségekkel találkozhatunk. A jellemábrázolás és fejlődés kimagasló szinten van, csak dicsérni lehet Yasumi Matsuno-t, mert tökéletes munkát végzett!

STÍLUS

Nem csak a története, de grafikai megvalósítása, stílusa miatt is nagyszerű a játék. Az elejétől fogva úgy érezhetjük, hogy egy élő













és lélegző világban járunk. Minden puzzle a helyén van, minden kis apróság tökéletesen alkot egy egészet. Nem érezzük, hogy bármi is hiteltelen lenne, vagy nem oda való. Különös hatása van a program steampunk jellegének is. A steampunk ugye jellegzetes keveréke futurisztikus és a múltbeli, leginkább középkori hatásoknak (ilyen volt kicsit az FFVI is). Tehát egy olyan univerzumot képzeljetek el, mely technikailag jóval fejlettebb a miénknél, ám bizonyos mértékben jelentősen mögötte van. Repülők szállnak a levegőben és ultramodern fegyverekkel küzdenek egymással a háborúzó felek, ám mégis, az utcákon talpig páncélba burkolt – egyébként nagyon cool – lovagok mászkálnak. A közelharcban a kard nélkülözhetetlen fegyver. Természetesen a mágia is jelen van ebben a miliőben, mely miatt a játék túllép a steampunkos jellegen, hisz alapvetően ebben a stílusban nem szokott lenni varázslat. A környezet rendkívül jól megvalósított, de szerintem ha láttál már a játékból képet, vagy épp videót, akkor egyet fogsz velem érteni.

A lovagok kapcsán már utaltam rá, hogy nagyon jól sikerült a karakterek kinézete is, akiknél szintén érezni a Vagrant Story stílusát, mivel Akihiko Yoshida tervezte mind a két game szereplőit. Mindenki a karakterének megfelelő külsőt kapott. Nem spóroltak a poligonokkal sem, egyes figurák olyan jól néznek ki, hogy majd' lemásznak a képernyőről. Egyedül a főhős, Vaan külsejét érte igencsak vitriolos kritika a rajongók részéről. Szegény meglehetősen feminin vonásokkal lett felruházva, mely miatt heteroszexuális hajlamait sokán kétségbe vonták. Egyébként tényleg úgy néz ki, mint egy bishonen. (Magyarul is van rá egy „b" betűs szavunk, melyet inkább nem vetek papírra.) Engem igazából ez nem zavart, de el tudom képzelni, hogy sokakat taszítani fog, így nem is biztos, hogy emiatt elkezdik az anyagot. Tény, hogy az ember nem szívesen bújik olyasvalaki bőrébe, aki antipatikus beütésű. Talán vehették volna férfiasabbra is az arcát és az alakját (hisz olyan sok királyul kinéző szereplő van a játékban), mert így Zidane (FFIX) mellett az egyik legvitatottabb külsejű FF főhős lett belőle. (Bár a japán ízlést ismerve népszerűsége bizonyosan nagy lesz.) Ennek ellenére jelleme kidolgozott, semmi gond nincs vele. Nem az a világmegváltó alkat, de a végére azért kikupálódik. Aki egyébként esetleg Vaan miatt nem szerzi meg az FFXII-t, az megfosztja magát egy az egyik legjobb PS2-es RPG élménytől, tehát próbáljon mindenki megbirkózni ezzel az apróssággal!

HARC

Most, hogy tisztába kerültünk a játék történetével és legfontosabb stílusjegyeivel nem árt, ha kicsit foglalkozunk a harcokkal. Egy teljesen új rendszert kapott ugyanis a program, mely – talán már meg sem lepődtök – nyomaiban a VS-re emlékeztet. (Emellett érződik rajta az utóbbi évek MMORPG sikereinek stílusa, lásd pl. World of Warcraft.) Újra kell tanulnunk mindent, amit eddig az FF harci rendszeréről tudtunk, mert mást kapunk. Így jobb, ha mindenki megbarátkozik a gondolattal, hogy egészen új stratégiák kellenek az anyaghoz! Én egy darabig nem is tudtam mit kezdeni vele. Ezért aztán sokáig nagyon nehéznek éreztem a programot, mert nem találtam a nekem megfelelő harci metódust. Amint azonban ráleltem erre, a program harcai egy csapásra élvezetesekké váltak.

Ezúttal el lehet felejteni a véletlenszerű összecsapásokat, minden ellenfél a terepen mászkál. Az X lenyomásával tudjuk behozni a menüt, és itt adhatunk parancsot embereinknek. Ezután ki kell várni a végrehajtáshoz szükséges időt (ATB), mely alatt szabadon mozoghatunk a terepen. A többi emberünk velünk együtt fog mászkálni, ám ha nem adunk nekik parancsot, akkor maguktól küzdenek. Számomra talán ez volt a legnehezebben megszokható újítás. A zűrzavarosabb helyzetekben egyszerűen ki nem állhattam, hogy embereimre állandóan, minden idegszálammal figyelve kellett koncentrálnom, hogy megfelelő parancsot adjak nekik.

Aztán rájöttem, hogy rosszul csinálom a dolgokat, és itt jön be az úgynevezett „Gambit". Ezt a menüben lehet beállítani, és segítségével azt tudjuk megszabni, hogy karaktereink milyen stratégiát kövessenek a csatákban. Ha ezzel nem foglalkozunk, nem kísérletezünk, mit több nem fejlesztjük, akkor a legelső kis nyomi szörny is megszívathat minket. Be kell állítani, hogy ki mit támadjon, milyen távolságról, mikor és kit gyógyítson, mikor használjon varázslatokat, tárgyakat. Egyszerűen képtelenség teljes kontrollt tartani karaktereink felett, viszont jó Gambit beállításokkal harci képességeink és kapacitásunk óriásit növekedhet! Ezért aztán a legfontosabb, hogy a játék közben folyamatosan nyissunk meg a Gambit nyílásokat és szerezzünk új tulajdonságokat, képességeket, hogy aztán minél komplexebb utasítássorokat tudjunk embereinknek bekapcsolni. Elképzelhető, hogy sokan nem fognak megbarátkozni ezzel a harci rendszerrel, szokatlansága és egyedisége miatt. Az elején, mikor még nem láttam át teljesen a rendszert én is elmerengtem, hogy vajon nem lett volna-e jobb megtartani több elemet a régi rendszerből, de hamar be kellett látnom, hogy ez így jó, ahogy van. Egyszerűen csak hozzá kell szokni és kész, aztán már kihasználhatóak a lehetőségei. Miután ez megtörtént rendkívül élvezetessé vált a harc, és a fejlesztés is, mely a Gambit és a License rendszernek köszönhetően rendkívül komplex lett. Itt fel is hívnám mindenki figyelmét, hogy rengeteget, az eddig megszokottnál is többet kell harcolni, hogy képességeink a megfelelő szinten legyenek!

LICENSE

De mi is a License? A program fejlesztési rendszerének legfontosabb részét takarja a szó. Minden egyes legyőzött ellenfél után kapunk úgynevezett LP pontokat, melyeket aztán a License menüben lehet beváltani. Minden karakternek lesz egy Licence táblája, melyen négyzeteket találunk. Ezeken a négyzeteken lesznek ikonok, mellettük egy számmal, mely azt jelöli, mennyi LP kell az adott ikonban rejlő dolog kifejlesztéséhez. Az ikonok jelképezhetnek ugyanis varázslatokat, tulajdonságokat, tárgyakat, vagy épp Gambit nyílásokat (Slot). Mindig egy adott kifejlesztett ikon mellett tudunk csak újakat megszerezni, tehát nem lehet tetszőlegesen a táblán ikonokat nyitogatni.

Szó volt a tárgyakról is, melyek mindig a tábla másik végében találhatóak, legalábbis a varázslatokhoz képest. Tárgyak alatt fegyvereket, pajzsokat, kiegészítőket és egyéb cuccokat értek, tehát ezek óriási jelentőségűek. Nem lehet a megvásárolt tárgyakat használni addig, míg a License résznél nem fejlesztjük ki őket. Lényeges, hogy a varázslatokat is meg kell vásárolni, mert hiába fejleszted ki őket, ha előtte nincsenek meg. Szerencsére, ha egyszer egy varázslatot megveszel, akkor valamennyi karakterednek meglesz, ez persze nem áll a tárgyaira.

Ebben az egész rendszerben nagyon király, hogy tetszőleges irányba haladva a License táblán mindig más irányba fejlesztheted embereidet. Megszabhatod, hogy milyen fegyvert használjon,













hogy inkább fizikailag legyen erős – így jó lesz közelharcban –, vagy épp a varázslatokat erőlteted és mágust képzel belőle, esetleg vegyes karaktereket csinálsz. A rendszer kezdeti szokatlansága után beláttam, hogy remek lehetőségek rejlenek itt, mert nagy szabadságot ad a szisztéma, mely azonban veszélyes is lehet, ha koncepciótlanul összevissza fejlesztesz mindenfélét. Megfontoltan kell eldöntenünk, hogy milyen irányba megyünk a táblán, mert később megszívhatjuk. Persze ha valami nagyon hiányzik, akkor csak neki kell állni harcolni és gyűjteni az LP-t…

TARTALOM

A harci és a fejlesztési rendszer komplexitásának fényében nem elhanyagolható tény a tartalmasság kérdése. Ebben a tekintetben az FFXII a legmagasabb szinten áll a mai RPG-k között.

Itt érdemes megemlíteni a megidézhető Espereket. Ezek egy részét történet szerint, másokat egyéb titkos módon lehet begyűjteni. Összesen 13-at találunk a játékban. Mikor felveszünk egyet ők is megjelennek a License táblán, és amikor kifejlesztjük az ikonjukat, akkor tudjuk hívni őket. Mondanom sem kell, hogy harci erejük óriási, megjelenésük pedig grafikai bravúr a PS2-től. Az Eserperket is kb. úgy kell irányítani, mint a többi emberünket, csak jóval erősebbek.

Én nagyon élveztem a Bountie-kat is, melyek fejvadászatok, és kicsit emlékeztet az Arc the Lad II-III vadászataira. Különböző jutalmakért cserébe szörnyeket kell lenyomnunk meghatározott helyeken. Ezekből a küldetésekből legalább 32 darab van, jutalmul pedig pénzt, cuccokat, és jobb rangot kapunk. Utóbbi szintén a cuccok megszerzésénél fontos.

Érdekes gyűjtögetős játék még a Sky's Pirate Den, ahol különféle figurákat lehet beszerezni. Ennek a résznek a grafikája nagyon tetszett.

Ezek tehát a legfontosabbak, de azért jó pár meglepetés (apróbb aljátékok, begyűjthető dolgok, stb.) is lesz menetközben. Összességében, ha maximalisták vagyunk, és mindent be akarunk gyűjteni, meg akarunk szerezni, akkor a játékidőnk közel lesz a 80 órához, vagy akár még több is lehet. (Nem beszélve arról, ha mániákus módon nyomjuk, és mindent ki akarunk fejleszteni a License táblán.)

AUDIOVIZUÁLIS ÉLMÉNY

A karakterek és az Esperek kapcsán sokat, de még nem eleget éltettem a grafikát. Szinte kész csoda, mit hoztak ki a PS2-ből! A helyszíneken egész poligonkavalkádot láthatunk, néha már next-gen minőségben. Csaták közben az effektek ultra látványosak és szerencsére nem is lassítják le a programot. Minden rendkívül részletgazdagon kidolgozott és igényesen megalkotott. Még az FFX-nél is szebb a játék, mely azért elég nagy szó, mert az sem volt csúnya még mai szemmel sem. Egyetlen komolyabb hibát fedeztem fel. A távolabbi tereptárgyak, sőt olykor személyek is a semmiből tűnnek elő. Mindez elég csúnyácska megoldásnak számít manapság.

Érdekes módon a zenei résszel már nem voltam megelégedve. Sajnos Uematsu mester távozását nem heverte ki a cég teljes mértékben. Az ő dallamait is felhasználták néhány helyen és jellemző, hogy ezek lettek a leghangulatosabb számok. A többi viszont meglehetősen hullámzó teljesítményt mutat. Egyes helyeken kifejezetten egysíkúak a dallamok, máshol meg egészen jókat hallhatunk. A szinkron viszont maximális lett. Nagyon jól eltalálták, hogy melyik karakterhez milyen hang illik. Király, ahogy skót vagy épp brit akcentussal beszélnek a szereplők, de a szlenget is nagyon jól nyomják. Remekül kidomborodik ezáltal bizonyos szereplők jelleme.

ÉRTÉKELÉS

Az FFXII tehát messze túlszárnyalta a várakozásaimat. Egyedi és izgalmas sztorija lett, egyben tartalmas, és a külső is gyönyörű. Lehet azonban, hogy nem fog bejönni mindenkinek. Fontos, hogy ne úgy üljünk le hozzá, mint ahhoz a játékhoz, ami majd megdönt mindent, sőt még a megváltást is elhozza. Erről nincs szó. Biztosan sokan fogják azt mondani, hogy az FF széria egyes régebbi részei ennél sokkal jobbak. Előfordulhat, hogy igazuk is van, de ahogy már az elején mondtam, az összehasonlítás értelmetlen. Egy azonban biztos! Az FFXII PS2-őn tökéletesen betölti azt a szerepet, amit SNES-en az FFVI, PS1-en az FFVII, csakúgy, mint a Dragon Quest VIII. Ez egy igazán színvonalas és kiváló Final Fantasy játék, mellyel újra hónapokon át nyomulhatunk!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Én valahogy így képzelem el a fejlődést egy patinás sorozatban. Sokszor hivatkozom rá, hogy a sikerjátékok újabb epizódjai semmi újítást nem hoznak: az FFXII tökéletes példa arra, hogy a hagyományokhoz ragaszkodva is meg lehet újulni, mégpedig a stílus legjobbjaitól átvéve a jó ötleteket (WoW talent pontrendszer, valaki?), és azokat beintegrálva jobbá tenni a jót. Az FFXII grandiózus, gyönyörű, tartalmas, párját ritkító game, méltó az FFVI és az FFVII hírnevéhez. Kötelező!

FINAL FANTASY XII

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, dpl ii, 16:9
memóriakártya 8 mb (150 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ egy különleges, mégis vérbeli ff játék, mely nagyon hiányzott már
X a zenék nem olyan erősek, mint a game többi eleme

9.5 pont



KAPASZKODJ MEG A GITÁRBAN!







„A zenekar a diszfunkcionális családod!"

Semmi extra, csak a szokásos sztori. Nyolc éves koromtól éleklhalok az elektromos gitárért. Az elemibe az órákon már mindig metált hallgattam és közben headbangeltem. Hogy a méteres karók nem fértek bele a bizonyítványomba, arra tettem magasról, nagy ívben. Otthon csesztettek, úgyhogy leléptem, és egy haversrác garázsában húztam meg magam. Én már akkor tudtam, mit akarok, és az bizony nem egy nyavalyás nyárspolgár kisstílű, halálosan unalmas élete volt. Igazi nagymenõ akartam lenni, kõrocker, meg vérpunk, de nem az, akinek a szája jár csak, miközben csurog belõle a nyál, aki díszruhában parádézik, miközben otthon mosolyogva nyeldekli a spenótot! Imádtam szerepelni, de az iskolai karácsonyon nem Abraham Lincoln akartam lenni, vagy Pán Péter, meg a Jézuskát is utáltam, hanem valaki egészen más. Leginkább Ozzy Osborne, az egyik Ramones vagy a Halott Kennedy-k valamelyike! Akkoriban az én balhéimtól volt hangos a környék. Nem egyszer kaptak rajta, hogy alsós csajokat taperolok az udvaron, vagy hogy a saját trágyám kenem a tanterem falára, vagy hogy a diri zsírúj Cadillac-jének szélvédõjét sprézem hupipinkre. Még ha véletlenül ártatlan is voltam néha, engem vettek elõ, ám ez betyáros büszkeséggel töltött el. Megmondom õszintén, ahogy volt: ívbõl okádtam a répát az egész ótvaros kócerájra! Nem kellett a másé, megvolt a magam álma: gitározni, zenekart alapítani és mocskosul híresnek lenni. Elsõ „gitárom" nem állt másból, mint néhány kukából guberált, agyonhasznált, rozsdás húrból. Azt kifeszítettem két satu közé, és régi telefonkártyából kanyarítottam hozzá a pengetõt. És akkor toltam órákon át a rákkenrollt. Késõbb sokféle hangszert barkácsoltam még magamnak, WC ülõkébõl, alumínium csõbõl, régi hûtõbõl, meglehet, használt pelenkát sem ért egy se, de nekem úgy volt jó. Az elsõ melómból már kõkeményen rakosgattam félre, ha kellett nem ettem napokig, máskor alkalmi béllapátolást vállaltam a közeli vágóhídon. Azok a régi szép idõk.

Ma már nem kispályázok, a hangyaélet gyümölcse, hogy tücsök lehettem, és az eredmény itt figyel, egy eredeti Gibson SG! A nagybetûs hangszer, álmaim megtestesülése, a gitárok gitárja. Késõbb, amikor megérett az idõ, nem haboztam. Hallottam, hogy egy közeli pincében gyûlne egy banda csak még gityóst keresnek. Mit tesz isten, nekem meg zenekar kellett, bármi áron. Azt hazudtam, profi zenész vagyok. A cél szentesíti az eszközt, így mondják az okosok, vagy mi, a skacok meg nem jöttek rá rögtön a turpisságra. Hiányosságaimat a dumámmal kompenzáltam, átpiált, végigszívott délutánok, marhulás a köbön, no meg dzsemmelgetés orrba-szájba és a barátságunk megpecsételõdött. Akkoriban rendszeresen lent maradtam próbák után titkon gyakorolni, akár egy megszállott, gyakran hajnal hasadtáig. A zenei tudásom meg, mint disznón a zsír, csak úgy hízott. Feldolgozásokat nyomtunk: punkslágereket, rockhimnuszokat, rock'n'roll sanzonokat. Nem is rosszul. Aztán egyre jobban. És egyszer csak eljött a mi idõnk: beneveztünk egy midwesti tehetségkutatóra, amit a Nilborg középsuliban hozott össze pár lelkes diák. Szûk volt a repertoár, viszont ütött a lelkesedés. Kezdésképpen Mötley Crüe-tól a Shout at the Devillel bontottuk meg a tornaterem falát, aztán Wolfmother Womenjével ûztük extázisba a csajokat, végül a Surrender õsslágerével mostuk fel a padlóról az elalélt ifjúságot. Persze volt némi mellényúlka, meg mellépiszka, de ez a világon senkit sem érdekelt! Akkora bulit raktunk, hogy még a helyi lap is írt róla! És nemhogy megnyertük a versenyt, de meg sem álltunk Bostonig, egészen a hírhedt Patkánypincéig, sõt még szponzorunk is akadt! Elállt a lélegzetünk a vadiúj erõsítõ láttán! Nem volt mese, Bostonban már komolyból kellett zúzni, a dolog innentõl vérre ment. És bár jobban paráztunk, mint a húsvéti nyuszi nagyböjt végén, vagy mint Pinokkió a nyári táborban, ha a elfogyott a tûzifa, láss csodát: nagyobbat szóltunk, mint három hatökrös ágyú! A Nirvanatól a Heart-Shaped Box szong mindent vitt, de disznómód kajálták a Kiss-féle Struttert, a The Police feldolgozás alatt meg egy zombirészeg punk térdig tolt nadrággal, széles himbáló mozdulatokkal demonstrálta, hogy mit is ért õ Message in a Bottle alatt. Haha! Ezután már nem volt megállás, felkapott bennünket egy hurrikán és végigsöpörte velünk Amerikát! Az új szerepbe könnyebben jöttünk bele, mint szûz kandúr a bagzásba. Elemünkben voltunk a színpadon, a közönség intravénásan ette a zenénket, a szponzorok egymást ütötték ki a nyeregbõl. Még pénzt is kerestünk, persze rögtön elvertük, új gitárra, göncre, piára, szerre. Haha, még jó, hogy k*rvára nem kellett költeni k*rvára, dákótatarozásra nem volt több gond, az szentség! A turnébuszunkat úgy kipreparáltuk, hogy szíve szerint még a Superman is abban röpködne, ha hagynánk: beépített minifridzs, PlayStation és külön utánfutó az otthagyott nõi bugyiknak! A bulik? Detroitban szétcsaptuk a Robotzsarut, New Yorkban avantgarde terrortámadást követtünk el a jó ízlés ellen, az austini szabadtéri fesztkón meg arra jöttünk rá, hogy Jimmy Hendrix elmehet p*csába! A számok a vérünkké, testünkké és lelkünkké váltak. Ez az, amit a nagyok rock'n'roll életérzésnek hívnak! De ez ám! Kicsávó! Figyelsz? Irigyelsz? Cserélnél velem? Tessék! Ja, Johnny Napalm vagyok, punkrock szupersztár, szevasz.

„Ha a szomszéd ugat, hogy hangos a bulidon zene, tekerd csutkára a hangerõt!"

A kellõ hangulati melegítés után vegyük szemügyre a játékot analitikusan is! Hogyan épül fel a **Guitar Hero II**? Hát éppen úgy, mint egy jó szám! Lássuk! 1. Bepöccen a metronóm. A takkjelet az a zseniális Harmonix adja, aki korábban többek között az ultraorigi Frequencies-zel és a hiperfain Amplitude-dal patinázta saját hírnevét. Tehát az alapjel már nem rossz. 2. Dobban a dob. A dob minden zene alapja. Általános igazság, hogy jó házat csak stabil alapra lehet építeni. Vonatkoztass el! Az alapvetés éppúgy igaz az emberi kapcsolatokra, mint a hétköznapi élet különféle teljesítményeire, vagy éppen a videojátékok világára. Értelmezz! Nincs jó zene jó dob nélkül, nincs jó játék jó koncepció nélkül. A GHII ritmusát, lendületét, lüktetését maga a ritmus adja, hiszen vérbeli, klasszikus ritmusjáték forog szóban, méghozzá a legkiválóbbak közül való. A GHII a szükséges feltételt maradéktalanul teljesíti, ám ez önmagában még nem elégséges,













lépjünk tovább! 3. Beszáll a basszer. A basszusgitárnak kíméletlenül pontosnak kell lennie, hogy tökéletes párost alkosson a dobbal, végsõ soron a ritmust együttesen határozzák meg. A basszus ritkán kalandozik, olyankor viszont egyedülálló, egyedi színt festhet a zenébe. A GHII-ben perfektre összeáll a ritmus szekció, ennek kontollerben testet öltött különleges kivetülése a speciális periféria! Egy hangszer, amely onnantól kezdve, hogy a tökéletes alapot mások lefektették, a zene szerelését és dallamvilágát szabja majd mintába, tehát jórészt felel a stílusért. Ez pedig a gitár! 4. Felizzik a gitár. Pontosítva, elektromos vagy torzított gitár, mely sokak szerint a legjobb találmány a szex óta és amely lényegében a rock istenséges mûfaját forrasztotta ki. A GHII arculata maga a rock. És ez vérforralóan bitangoló! Vagyis jó. 5. Beszáll a szóló. A szóló minden zene velejárója, de csak miután a többi hangszer tökéletes összhangba került szólalhat meg, hogy aztán megízesítse, áthassa a zenét, egyedi aromát, bukét, jellegzetességet kölcsönözzön neki. A rockzenét nem a szólók hasították ki a közös õsmasszából, a Nagy Fehér Zajból, de végsõ soron azok tették azzá, ami. A GH úgy szólózik, hogy egyedi, sajátos vizuális megvalósítást használ, melyet érhet bár kritika, de vitathatatlan erénye, hogy nem akarja görcsösen komolyan venni önmagát, nem esik saját csapdájába. Könnyed, laza, stílusos. És ezzel minden a helyére került. 6. Dörren az ének. Hát dörrenjen a mindenit neki! Merthogy kész a szám! És nagyon nagy szám!

„Az anyád nem számít a rajongódnak!"

Tán nem túl elegáns a hiányosságok ilyetén módon való pellengérre állítása, de a félreértések elkerülése végett nem árt bizonyos dolgokat hamar tisztázni. Egyrészt maga a rokkerlét sem fenékig tejfel ám, de ez szempontunkból zsír mindegy, másrészt a GHII nem éppen maga a fenékig rokkerlét. Amennyiben a GHII-t, mint egy valódi gitárost kellene jellemeznem, azt mondanám róla, hogy jó, sõt nagyon jó, tehetséges, megbízható és pontos, de technikailag nem a legfényesebb. Habitusra egy bevállalós, tökös f*szagyerek, olyan, akit sok évi átlagban stabilan szeret a nép, de messze nem az a virtuóz géniusz, aki talán zárkózottabb és nehezebben megközelíthetõ, ellenben mélyebb és érdekesebb személyiség, akinek témáitól és tudásától a kommerciális néptömegek helyett a jóval szûkebb rétegben képzõdött valódi hozzáértõk alélnak. Ha mint jelenséget kellene jellemeznem, így fogalmaznék: a GHII-fenomén a maradéktalan szórakoztatás implicit célkitûzésének jegyében a masszív nagyközönség maximális kiszolgálásának csöppet szemellenzõs, ám könnyen fogyasztható és kellemesen giccses széles vászonra felfeszített megtestesülése. A GHII egy rendkívül szellemes makett, de semmi köze nincsen a gitározáshoz, ha csak annyi nem, mint Makónak Jeruzsálemhez. A kontrollerre nézve is látszik rögtön, hogy noha fellengzõs „Sponsored by Gibson" felirat van rajta, ám azért mégis csak „Made in China". Masszív filing mellett gagyi mûanyag forma, melynek fõ baja, azonkívül, hogy japó gyerekekre méretezték, hogy „pengetéskor" túl hangosan kattog a mikrokapcsoló.

Ha már a kritikánál tartunk, egy-egy zenés játéknál (SingStar, Beatmania) értelemszerûen megkerülhetetlenül kényes pont a repertoár kérdésköre. A szubjektív idealizmus és objektív realizmus filozófiai anakronizmusának totális kimerítése helyett a jól bevált népi klisé-közhely-sanzon parádé egy tagja tesz jó szolgálatot nekem, jelesül: „ízlések és pofonok…". Konkrétabb véleményem: ha nem is a legreprezentatívabb és nem is a létezõ legerõsebb a felhozatal (az elsõ rész helybõl lekörözi), azért a rock fogalmát széltében-hosszában igencsak áthálózó, nemcsak színes-szagos, de kellõen igényes palettával állunk szemben, ráadásul elsõ rész 30 darabos készletére nagyvonalúan rádupláztak, konkrétan 64-gyel (igaz, ebbõl csak 40 származik nagyágyúktól). További hiányosság, hogy újfent hiányzik a saját karakter alkotásának lehetõsége, csakis elõre letárolt zenészeket kérhetünk fel együttmûködésre. Azt gondolom, hogy minekután a játék hangulatát alapvetõen meghatározza beleélõ képességünk, katalizálhatták volna a folyamatot egy ízléses „edit" móddal. Végezetül hiszem, hogy egy online funkció is jó szolgálatot tett volna.

„Fontosabb egy minihûtõ a próbateremben, mint egy basszeros!"

Félreértés ne essék! A GHII égszakadás-földindulás-zúzdagitárpogókirály játék, csak hát nem árt elõre tisztázni, milyen csibét pécéztünk ki magunknak. Mert például, aki szitárra áhítozik, annak a bendzsó hangja nem lesz meggyõzõ. Aki meg tubáról ábrándozik… azt meg mi kerüljük el, de nagy ívben! A GHII kulcsszava: *játék*. Tehát nem gitárszimulátor, ekként kell kezelni! Én ugyan felettébb hiányoltam a valós gitározással kapcsolatos mennél több kapcsolódási pontot, mind technikai, mind zeneelméleti vonatkozásban, de ez a játék élvezeti értékbõl semmit nem von le! A kötelezõ próbát szinte mindenkinek meg kell, hogy érje, és nemcsak rokkereknek, ritmusmániásoknak és bevállalósóknak, hanem tényleg mindenkinek!



Kevés szó esett a konkrét tartalomról, nosza! Az irányítás egyszerû, de nagyszerû. Öt érintõgomb a nyakon, egy pengetõkar és egy tremoló a testen, és a megszokott metodológia mûködik némi fazonnal igazítva: megfelelõ gombot megfelelõ idõben és helyen a pengetõ egyidejû lenyomásával kell aktiválni, kitartott hangokat a tremolókarral lehet fakultatívan nyúzatni, a pontokat meg illik elszántan gyûjtögetni. A GHII igazi szépsége, hogy a zenébe mi játsszuk bele a megfelelõ riffet, szólót, esetleg basszust, és ha jól nyomjuk, frankón életre kel a szám. Ahol rontunk, ott egy-egy bánatos hang hiányozni fog. Aktívan részt veszünk tehát egy-egy nóta életre hívásában, ami hallatlanul hangulatos! Természetesen van betanítás, és részletes gyakorlási lehetõség, ahol bármely (addig megnyitott) szám bármely részletét több sebességben, akár gitáron, akár basszuson elpróbálhatjuk. A képernyõn jórészt a játékmezõ terpeszkedik, de rálátásunk van a koncerten történõ eseményekre is, melyek klipszerûen forognak a háttérben. Vannak továbbá indikátoraink, úgy mint pont multiplikátor, „rock meter" és „star meter". Elsõ a szorzó, második a hangulat jelzõje (és sajátja, hogy egy bizonyos szint alá bukva hamvába öli a bulit), a harmadik a kombóhangok (külön jelölve) leütésével telítõdik, és egy határszint fölött a gityó függõbe vágásával ereszthetjük el, miáltal a közönség eksztatizálódik, srácunk extra mutatványokat végez, szorzónk pedig duplázódik. Egyébiránt mindhárom ketyere lényegében a láncban jól lejátszott hangokra vevõ, csak némileg másképpen. A négy nehézségi fokozat jól differenciált játékélményt kínál, Easy-n például kapásból prímás voltam, míg Experten egyetlen nótát sem tudtam kirázni, igaz, ebben én nem vagyok túl mérvadó. A dalok végén teljesítményünk kiértékelésre kerül, aminek multiban és karrier módban van kitüntetett jelentõsége. A multi vandál jó lett, lehet kooperálni és fészoffolni, és az állatság az, hogy nem egymás témáit koppintjuk, hanem az adott hangszer szerep-kívánalmainak megfelelõt. Megjegyzem, nemcsak a gitárral, de kontrollerrel is kényelmesen lehet témázgatni, csak hát másodhegedûsnek nyilván senki nem szeret lenni. Van egy harmadik multi mód is, de ki kell érdemelni, nekem még nem sikerült.

Azzal zárok, amivel Johhny kezdte, a karrier mód ecsetelésével. Viszonylag egyszerû a szisztéma: 8 (+3 kezdetben zárolt) ember közül választva egy zenekarral kell fejest ugrani az amerikai rockfiling fõsodrába. Összesen 7 helyszín van (legalábbis Easy-n) és mindenhol elõ kell adni pár danát. Ha emitt végeztünk, a turné másutt folytatódik. Az Easy mód kivételével ténykedésünkért pénzt is kapunk, amit a store-ban lehet elverni hacukára, gityeszre, arcokra, dalokra. Nem, piára és szerre természetesen nem. (Tracklist: www.guitarherogame.com)

samatõr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Amikor egyik nap 4 kollégám egyszerre nyomult be az irodámba „Most kipróbáljuk a Guitar Hero II-t!" felkiáltással, és még másfél óra múlva is ott nyomták táncolva, headbangelve, üvöltözve és hadonászva, a gitár kontrollert egymás kezébõl kikapkodva, mint akiknek elgurult a gyógyszere, jött egy olyan gondolatom, hogy ez talán nem is egy rossz játék. Régen láttam ennyi boldog játékost egy kupacban. És tényleg: ez egy nagyon állat cucc! Hab a tortán, hogy van benne egy Wolfmother szám is, ami maga a megtestesült rakkendroll!

GUITAR HERO II

REDOCTANE / HARMONIX MUSIC
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos, speciális gitárperiféria
memóriakártya 8 mb (227 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ rock'n'roll!
X a punksztárság önellentmondás

9 pont

FARTÚRÓ-ARTÚRÓ







Az a legnagyobb baj a filmekből készült játékok tesztjeinél, hogy a játék piacra kerülésének ideje valahogy sosem egyezik meg a filmek magyarországi premierjeivel, így azután eléggé leredukálódik annak a lehetősége, hogy levándoroljunk egy moziba, és még a tesztelés elkezdése előtt megtekintsük az adott alkotást (mondjuk, vannak más módok is a premier filmek otthoni megtekintésére, de ezeket inkább hagyjuk). Így aztán ugrik, hogy objektív tesztet kanyarintsuk a játékról, mivel nincs rálátásunk, hogy a készítőknek milyen szinten sikerült átültetni a játékba a mozivásznon hömpölygő történetfolyamatot és akciójeleneteket. Na, nem mintha egyébként



rohantam volna le a multiplexbe, hogy az első sorból kukkeroljam végig az Arthur and the Minimoys (nálunk Artúr és a Villangók) névre elkeresztelt egészestést, mert már a bekapcsolás után hamar világossá vált számomra, hogy nem vagyok a játék hangulatára és képi világára ráhangolódva, meg amúgy is teljességgel hidegen is hagy egy újabb gyerekkönyv (már ha van belőle könyv is?) ősökkel büszkélkedő gyerekfilmből készült gyerekjáték, magyarul egy újabb Harry Potter utánérzésből profitit termelni vágyó elfuserált game és mozi. Persze itt most nem a stílussal van bajom, hiszen a HP után is jöttek még értékelhető darabok, gondolok itt például a Lemony Snicketre, de ezeket a Villangókat valahogy abszolúte nem érzetem…

Pedig magát a mozit a francia megagiga rendező, Luc Besson tudhatja magáénak, akinek a munkásságát szerintem senkinek sem kell bemutatni, és a neve úgy általában már egy bizonyos fokú minőséget is garantál a mozikba tévedőknek. Az Artúr és a Villangók egyébként egy furcsa egyvelege a hagyományos élő emberi szereplős filmeknek és a számítógépek által generált animációs moziknak, hiszen elejétől a végégig a két stílus keveredése közben izgulhatjuk végig a sztorit, amiben Artúr, a tízéves kiskamasz a főszerelő, aki tizedik születésnapját a nagymamánál eltöltött vakációja alatt szeretne megünnepelni. Ebben csak a szívtelen ingatlanügynök akadályozhatja meg, aki negyvennyolc óra haladékot ad a nagynyanyának, máskülönben lefoglalja a házat, meg a hozzá tartozó földterületet is. Értelmes emberek ilyenkor felgyújtják az ingatlanukat, és plutóniummal szennyezik agyon a kertet, de Artúr még kisgyerek, aki hisz a nagypapa meséiben – aki néhány éve maga is rejtélyes körülmények között tűnt el –, és úgy véli, hogy itt az ideje, hogy utánajárjon végre, vajon tényleg egy makroverzum rejtőzik-e a kert végében az angol WC alatt, melynek mesés kincseivel talán megmenthető a családi kúria, vagy nincs ott más, csak ami már messziről is szaglik. Mielőtt rátérnék a játéktesztre, annyit még el kell mondani a filmről, hogy odakint olyan neves figurák adták a szinkronhoz a hangjukat, mint Mia Farrow, Snoop Dog, vagy Madonna, és hogy nálunk elvileg december 28-án kerül a mozikba.

A játékban Artúr irányítását attól a pillanattól vesszük át, hogy egy furcsa szerkezeten átpréselődve ő maga is Villangó alakot öltve a Villangó világában villogtatja képességeit, amiből a történet során egyre terjedelmesebb mennyiségű lesz majd. De mivel a képlet nem ilyen egyszerű, gyorsan elmondanám, hogy a kis ficsúr egyedül kevés lesz a továbbjutáshoz, ezért két segítőtársat is kapunk a Villangók nemzetségéből, név szerint Selenia-t, és Bétaméche-t, és ennek a három figurának az eltérő képességeire és csapatmunkájukra fog majd alapulni a teljes játék. Lesz aztán egy csomó olyan feladat is, ahol mindhármójuk testi ereje szükségeltetik, ilyenkor a Négyzettel hívhatjuk a társainkat, akik között egyébként váltogathatunk is menet közben.

Ami szörnyű ebben, hogy egy gyerekjátékhoz képest túl primitív, de mégis bonyolult feladatokkal van megtömve a cucc, egy nyolc-tíz éves emberpalántának viszont már teljesen más igényei vannak, és véleményem szerint különféle kőtömbök tologatása kapcsolókra, amik a továbbvezető ajtókat nyitják meg előttük, nem túlságosan fognak ráizgulni. Na persze ennél azért összetettebb a játékmenet, jó néhány fajta-féle alfeldattal és speciális pályával akarták megszínesíteni a játékmenetet, bár hozzáteszem, ezeket a „toljuk össze, forgassuk át, döntsük le, építsük fel, tegyük egymásra” logikai ügyességi feladatokat száz meg egy játékban láttuk már, csak itt most minden a mini világra lett igazítva. Mert ha még nem mondtam volna, a Villangók alig néhány milliméter nagyságú kis élőlények, épp ezért most nem gigantikus méretű szörnyekkel kell majd megküzdenünk, hanem botsáskák, pókok és hasonló teljesen hétköznapi élőlények jelentik majd számunkra a boss fightokat. De lesz majd olyan szint is, ahol mi pattanunk egy méh potrohára (vagy milyére), és hatalmas shoot'em up-szerű lövöldözésben lesz részünk.

Grafikailag jó közepes a cucc, bár van egyfajta hangulata, engem baromira nem fogott meg, unszimpi minden szereplő, főleg azon vagyok kiakadva, amikor a fiúgyermekek is lányhangon beszélnek, biztos az ilyen srácokból lesznek később a melegek. Van egy-két zenei rész, ami tetszetős, de úgy egészében nem sok minden maradt meg bennem a hangok terén.

Nem tudom, hogy a mozi milyen, de a játék elég pocsék: igaz néha a régi francia kalandjátékokat juttatta eszembe, mind az elvont világával, amiben játszódik, mind a hangulatával és a feladataival, szóval néha egyfajta furcsa időutazásban is részt vettem. De sajnos csak a múltba, mivel előremutató ötleteket, bármit, amire úgy rákattantam volna a játékban nem találtam. És akkor még a szokásos hibákra, mint a kamerakezelés, meg a különféle ugrások elvétése nem is tértem ki, mindez közrejátszott abban, hogy elég gyengécske értékelést kapjon a játék.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Megnéztem a film előzetesét. Örülök, hogy gyerekkorombban nem voltak ilyen fura, ijesztő figurás mesék. Csak Moha és Páfrány, meg Frakk. Azok aranyosak, kedvesek, szerethetők voltak, ezek szürrealista rémálmok. Egyáltalán gyerekeknek készítik ezeket, vagy narkós felnőtteknek?

ARTHUR AND THE INVISIBLES (ARTHUR AND THE MINIMOYS)

ATARI
MÁS VERZIÓ: PSP, DS, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

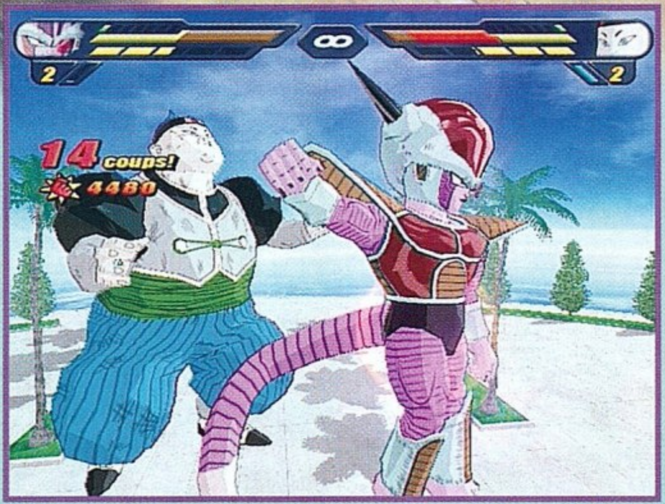
✔ francia alap, nem amerikai
X de kinek jó ez?

3.5 pont

ZSENIÁLIS TEKNÔS A KIRÁLY









Óriási várakozás előzte meg részemről a legújabb Dragon Ball játékot, a **Budokai Tenkaichi 2**-t, mivel úgy hírlett, ez lesz az első game, mely feldolgozza a rajzfilm mind három szériáját, sőt még az animéket is! Láttam magam előtt, ahogy a DB-ből elindulva, egészen a Z sztoriján átjutva, megérkezek a GT-ig. Közben pedig olyan karaktereket hozok be, melyek eddig hiányoztak valamennyi DB anyagból.

Néhány óra játék után azonban rá kellett döbbenjek, hogy a minden elöntő hype áldozata lettem. Hiába hirdette ugyanis fennen az *Atari*, hogy mind három sorozat feldolgozásra kerül, mindez mégsem történt meg. Megkaptuk szokás szerint a teljes Z sorozatot, illetve színesítésképpen néhány DB-s és GT-s, illetve animés karaktert és sztorit, de mindez távol áll az ígéretektől, azaz a teljes DB univerzum feldolgozásától. Sőt, tovább megyek, volt egy olyan érzésem, hogy mintha a fejlesztők tényleg el akartak volna jutni az eredeti célig, de munkájuk mintha befejezetlen maradt volna. Az egész oly sietve lett kiadva…

Olyan érzéssel tehetjük le a játékot egy idő után, mintha egy fél kész programmal játszanánk, mely ugyan nagyon jó, mégsem teljes értékű, főleg előzetes várakozásunk fényében. Így sajnos még mindig nem jelenthető ki teljes bizonysággal, hogy a Budokai 3 trónja veszélybe került volna, bár kétségtelen, hogy sokan lesznek, akiknek ez a program jobban be fog jönni, mint a B3. Itt egyébként szeretnék eloszlatni egy félreértést. Bár a T2 címében is szerepel a Budokai szócska, a Tenkaichi sorozatnak valójában semmi köze a Budokai szériához. Japánban két külön játékról van szó, csak nálunk nyugaton marketing okokból került a címbe a korábban már bejáratott Budokai.

Fanyalgásom miatt azonban túlzás lenne kijelenteni, hogy a T2 nem jó stuff, hisz tartalmilag és igényesség tekintetében a legjobbak között található a DB anyagok között. Lássuk mi vár ránk a programban! Először is mindjárt itt van a Dragon Adventure mód, ahol szokás szerint a történeten kell végigverekedni magunkat. Egymás után jönnek majd a sagák, melyek között akad néhány az animékből, de a lesz a GT-ből is. A harcok között a térképen repkedhetünk. Ilyenkor érdemes bejárni a világot, mert vehetünk fel embereket, sőt extra harcokat is bevállalhatunk (akár DB-s emberek ellen).

Fontos továbbá, hogy tudjuk karaktereinket fejleszteni a Z-Itemekkel, amikből harcok közben szerezhetünk párat, de venni is lehet a boltokban. Ezeket a cuccokat aztán szintén lehet tuningolni, ugyanis a harcok végeztével tapasztalati pontot kapunk, mellyel fejlődnek cuccaink, így például nőhet az erőnk, a HP-nk, vagy a gyorsaságunk. Ezeket a tárgyakat aztán más módokban is lehet hasznosítani. A DA mód mindenesetre elég hosszú elfoglaltságot ígér, eltart egy darabig, míg teljesen kivesézzük. Ha megunjuk a történetet, akkor ott van az Ultimate Battle Z mód, melynél különféle, a DB univerzum sztorijához kapcsolható bajnokságokat találunk, meghatározott ellenfelekkel. Így például Kakarot sztorijánál SonGoku leghíresebb ellenfeleivel kell megküzdeni. Ezekből aztán egyre több lesz, sőt új karaktereket és egyéb Z-Itemeket is itt lehet behozni. A Dragon Tournament résznél bajnokságokat lehet megvívni, mely pénzszerzésre nagyon jó.

Természetesen lehet egyszeri harcokat is vívni az ellenfelekkel, ez a Duel. Nemcsak a gép ellen, hanem mondjuk egy barátunkkal szemben is küzdhetünk.

Ha gyakorlatozni lenne kedvünk, arra ott van az Ultiemate Training, míg ha Z-Itemjeinkkel akarunk foglalkozni (vásárlás, nézegetés, vagy akár két tárgy kombinálása), akkor az Evolution Z-t válasszuk. Új tárgyakat az Item Shopban tudunk venni, ha épp nem a DA mód térképén repkedünk.

Érdekes dolog, hogyha egyik ismerősünk feltuningolt egy karaktert, akkor azt egy kód formájában kikérhetjük a géptől, melyet egy másik állásba beírva behozatjuk emberünket. Ennek van némi nosztalgikus 16 bites vonatkozása, ott kellett kódokkal szöszmötölni – csak akkor nem értem, miért fityeg a gép elején a memóriakártya? Aki az internetről akar erős karaktereket szerezni, annak ideális, csak ne kellene ilyen hosszú kódsorokkal variálni.

A végére hagytam a Dragon Library-t, melynél alapinformációkat tudhatunk meg a legfontosabb DB szereplőkről, eseményekről. Itt azért elég sok mindent meg lehet majd nyitni, mert vitathatatlan, hogy a DB játékok között a T2-ben találjuk a legtöbb behozható karaktert. Még így is, hogy a régi DB-ből és a GT-ből csak kevés szereplőt hoztak át, kb. 70-et számolhatunk össze. Sőt, ha hozzáveszem mindenkinek valamennyi alakját, akkor a szám úgy 120 körül van! Ez azért tekintélyes mennyiség. Sajnos azonban igencsak zűrzavaros, hogy mi alapján válogattak a készítők. Vannak egészen kivételes arcok (Grandpa Gohen), de kimaradtak fontosabb szereplők (GT-ből aSonGoku, vagy Trunks). Nem igazán értem milyen vezérelv alapján dőlt el, hogy ki kerül be a játékba és ki marad ki. Kissé koncepciótlannak tűnik a dolog. Utóbbit egyébként a DA módban éreztem igazán. Ahogy már utaltam rá, ott fel lehet venni karaktereket a térképen. Csakhogy ennek szinte semmi értelme, hisz a történetre semmilyen hatást nem gyakorolnak. Hiba verjük le, teszem azt Dermesztőt, vagy Cellt olyan szereplővel, akivel a történet szerint erre nem lenne lehetőségünk, nincs semmi alternatív jelenet vagy extra videó. Szintén elkelt volna néhány alternatív jelenet az olyan helyeken, ahol bár a játékban győzünk, az eredeti történet szerint veszítünk kellett volna. Ilyenkor legfeljebb több pénzt kapunk, egyébként a gép úgy kezeli a dolgot, mintha tényleg vesztettünk volna. Sajnálom, hogy nem dolgozták ezeket a dolgokat jobban ki, ezért is volt kissé olyan érzésem, hogy ha nem is félkész a program, de nincs egészen csúcsra járatva, igazán befejezve.

A grafika elég jó lett, bár az animáció jobb volt a B3-ban. Elég csak megfigyelni, hogy mennyivel jobb volt a szereplők mimikája, mint a T2-ben. Néhány helyen sajnos bugos maradt a program, mivel úgy is el tudott találni egy-egy ellenfél, ahogy lehetetlen lett volna egyébként.

Nem tudom, hogy ki hogyan lesz vele, de én kiakadtam a zenéken. Ezúttal a szokásosnál is igénytelenebb techno hányást tettek a játék alá. Azon kívül, hogy agyoncsapja a hangulatot, semmi pozitív szerepe nincsen. Számomra érthetetlen, miért kell minden egyes DB játéknál lecserélni a japán verzió zenéit ezekre minőségileg inkább zajnak nevezhető valamire. A szinkron az még ok, bár jobb lett volna, ha a japán hangok is rajta maradnak a lemezen.

Mindent összevetve furcsa ambivalens érzésekkel tettem le a T2-őt. Egyrészt tényleg egy nagyon ígéretes program, mely tele van a rajongók számára nagyon király dolgokkal, de mégis lehetett volna ennél sokkal kidolgozottabb. Ennek ellenére mindenkinek, aki benne van a témában kötelező vétel, még az is lehet, hogy sokkal jobban be fog jönni, mint az általam még mindig a legjobbnak tartott B3.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Szerintetek beteges dolog minden este Kaleido Star animét nézni 36 éves fejjel? Bakker, tökre bejön. Ez most onnan jutott eszembe, hogy annak idején ugye volt ez a DB botrány, pedig milyen állat jó sorozat volt az is… ha nem lenne ez az A+ csatorna nálam, komolyan semmi másra nem használnám a TV-met, csak játékra. Sok szemét köcsög műsor, idióta nyomorult szégyen emberek ripacskodnak, a másikon a habzó szájú nácik politizálnak, én meg hopp, odakapcsolok, a kis drága Sora repked a levegőben, és máris ellazultam…

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

ATARI
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (100 kb)
analóg irányító (dual shock)

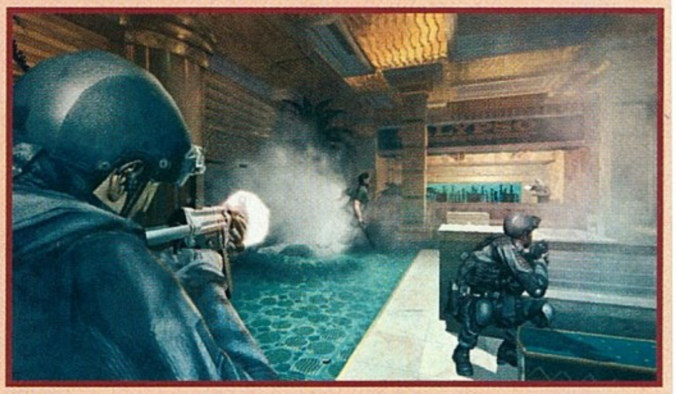
✔ nagyon sok szereplő
X egyes pontokon kissé kidolgozatlan, kula zenék

7.5 pont

VIVA LAS VEGAS!







Ha nem is vált mindenki szemében kedvencé a sorozat, azzal talán már mindenki tisztában van, hogy a Rainbow Six széria ötletadója egy a valóságban is létező terroristaelhárító kommandós csapat. A klasszikus '98-as első rész PC-től kezdve szinte minden platformot megjárt már, és időközben hatalmas változáson esett át, főleg a totálisan újító harmadik résznek köszönhetően.

A jelen generációban közben két másik Tom Clancy sorozattal is bővült a taktikai játékosok kínálata, ezek pedig természetesen a Splinter Cell és a Ghost Recon voltak. A 3 széria kezdettől fogva szorosan követte egymást a trendek terén, bár a számozásban eltérő volt az elv, hogy mely részeket tekintjük folytatásnak, és melyeket új résznek. Mindenesetre az biztos, hogy a kezdeti igazi kihívást jelentő RS, SC és GR (valamint első kiegészítőjük) után a folytatások jóval mainstreamebbek lettek, ami véleményem szerint előny volt a Chaos Theory, és a Ghost Recon esetében, ám a Rainbow Six: Lockdown már nem igazán aratott osztatlan sikert. Jó hír viszont, hogy eddig a nextgen Tom Clancy játékok (GRAW és Double Agent) nem csak igazi minőséget, kiváló online szekciót, de kellő kihívást is felmutattak, visszahódítva ezzel a hardcore taktikai játékosok bizalmát. Kérdés, hogy ennek a trendnek a **Rainbow Six Vegas**-ra keresztelt folytatás is eleget tesz-e?

A tesztelést sajnos megnehezítette, hogy nem állt a rendelkezésünkre teljes verzió a játékból, azonban kaptunk belőle egy full-közeli verziót, melyhez egy méregdrága fejlesztői gépet kellett hazacuccolnom. Ezt többek között azért említem, mert a preview verzióban akadhatnak tartalmi hiányosságok, valamint bugok, amit ugyan némileg kompenzál a letöltött demo ismerete, és néhány fórumot is megtekintettem, ám ha mégis eltérne valamelyik leírt infó a végleges verziótól, a hiba nem az én készülékemben van.

Az igazi Rainbow Six rajongóknak egy fontos infóval kezdeném, hogy az Ubisoft végre lecserélte a régi gárdát, és új hősöket szerepeltet a sorozatban. Az utóbbi részekből ismert csapatvezető Ding Chavezt most Logan Keller váltotta fel, valamint már csak ketten kísérnek minket. Küldetéseink során megjárjuk Mexikót és Las Vegas-t, ahol három különböző kaszinót, hatalmas épületeket, majd egy építés alatt álló hotelt látogathatunk meg. Utóbbit helyszínt lehet egyébként végigvinni a letölthető demóban is.



A minket kísérő elsődleges alfacsapat két kiképzett specialistából áll. Gabriel Nowak nagy szakértője az elektronikus kütyüknek és a felderítéseknek, Kann Akahashi pedig többek között tűzszerész. Később a Bravo csapatnak is hasznát veheted, ahonnan Michael Walter és Jung Park szintén felderítők, valamint tűzszerészek. Habár a főbb bevetések előtt kapunk eligazítást a jó öreg helikopterben (GRAW mánia rulez), mégis folyamatos videokapcsolatban vagyunk az asszisztensekkel, ahonnan egy csinos hölgy, Joanna Torres informál minket közvetlenül. Egy másik érdemleges szereplő még Brody Lukin, a helikopterpilóta, aki több rázós helyzetből is kimenekít minket, igaz, ugyanakkor ő is visz előzőleg bele.

A küldetések azonban korántsem lesznek olyan egyszerűek, mint azok elsőre tűnnek, vagy ahogy azt megszokhattuk az előző részekben. Először is, mint említettem, csapatunk kissé összement, ám továbbra is teljes körű vezetője maradtunk, méghozzá az eddig is jól bevált „A" gombos rendszerrel, mely kidolgozottabb és egyszerűbb, mint valaha. A fiúk továbbra is szemrebbenés nélkül teljesítik a kiadott parancsokat, még akkor is, ha ezzel egy kilátástalan helyzetbe kergetjük őket. Ha valamelyikük megsérül, meg kell gyógyítanunk, esetleg a másik társunknak is utasíthatjuk erre. Ha sokáig hagyjuk sorsára sérült társunkat, életereje először sárgáról vörösre vált, majd meghal, ami egyben a küldetés végét is jelenti. A különböző harci szituációkat sokféleképpen oldhatjuk meg, ám az ellenfelek mindig ugyanott jelennek meg, így részben be is magolható egy-egy helyszínen a helyes stratégia.

Most pedig jöjjön az RS: Vegas legnagyobb újítása, az egyértelműen a Gears of Warra hajazó egygombos fedezékrendszer. Ha nem tették volna át (zavaró módon) A-ról bal ravaszra a fedezékbe bújást, gyakorlatilag nem is nagyon különbözne a GoW-től. Rengeteg kocsit, oszlopot, sarkot, vagy egyéb akadályt találunk a pályákon, melyek mögött fedezékbe bújhatunk, majd gyorsan kilőhetünk mögüle. Még csak kinéznünk sem kötelező, fegyverünket is kitarthatjuk, de ez csak nagyon közeli célpontoknál hatásos. Fedezékben belsőnézetből külsőnézetre vált a kamera, és személy szerint nagyon jó ötletnek tartom, hiszen jóval használhatóbb, mint a korábbi részek kicentizős bekukkantásai a sarkokba. Hősködnünk azonban nem szabad, hiszen minden találat komoly sérüléseket okozhat, a látásunk elmosottá válik, míg vissza nem bújunk pár másodpercre a fedezékbe, hogy regenerálódjunk. Nagyon de nagyon hasznos segítségnek bizonyult a térképünk, melyet a Back lenyomva tartásával hívhatunk elő, és akár mozgás közben is használhatunk. Sajnos az ellenség azonban csak akkor látható rajta, ha szemkontaktusunk is volt már vele, esetleg az egyik társunk pillantotta meg.

Nem könnyű játék, így minden mozdulatunkat alaposan meg kell tervezni, és még ha megfelelő egyensúlyban is tudtuk a saját, és társaink tűzerejét bevetni, valamint a helyes stratégiát választottuk, még akkor is fordulhatnak elő gyakori újrakezdések. Az egylövé-

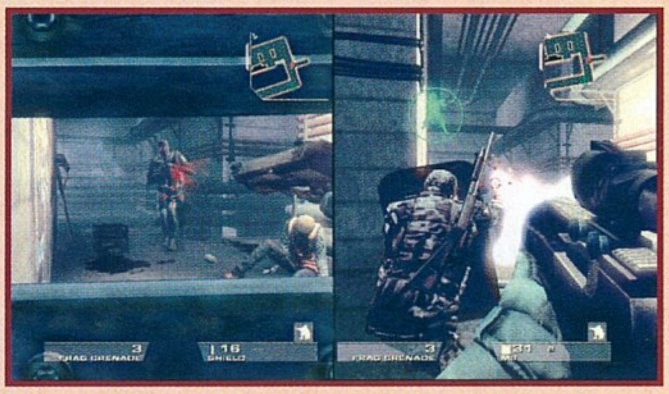


















ses halál ellen meg amúgy sem lehet mit tenni, minket meg senki sem fog gyógyítgatni, tehát kezdhetjük elölről. Hogy az izgalmakat még tovább fokozzák, jó messzire helyezték egymástól a cheickpointokat, így a meggondolatlan rambóskodó nekifutások semmiképpen sem fognak működni. És akkor most a normál nehézségi szintről beszéltem, a „realistic" egyenesen brutális.

Attól nem kell tartanunk, hogy muníciónk kifogyna, hiszen több fegyvert is vihetünk magunkkal, és találunk nagyobb fekete utántöltő ládákat, ezenkívül felvehetjük ellenfeleink fegyvereit is. Kedvenceim a puska és a sniper, de a zoomolós gépfegyverek is nagyon jól beváltak, egyedül a pisztolyok nem jöttek be. Számos kiegészítő is rendelkezésünkre áll, mint pl. a vakító flashbang, vagy egyéb gránátok, és persze az éjjeli látó, vagy a hőérzékelő a sötétebb helyszínekhez. Több esetben olyan különleges akciókat kell végrehajtunk, amiknél társaink tudására van szükség, pl. egy számítógép meghackelése, az akrobatikus mozdulatoknál (mint a pl. kötélmászás) pedig szintén ott van az akciógomb.

Az RS: Vegas online szekciója legalább olyan komoly szerephez jutott, mint az egyjátékos. Először is generáljunk magunknak egy karaktert, amely akár női kommandós is lehet. A szerkesztésben kipróbálhatjuk frissen vásárolt Live Vision kameránkat, hogy saját arcunkat varázsoljuk karakterünkre. (Ha egyszer nekem is lesz ilyenem, tuti kipróbálom, mert nagy buli lehet.) Ezután felszerelhetjük mindenféle fegyverrel és kiegészítővel, melynek nagy része még le van zárva, de ahogy haladunk előre multiplayes karrierünkben, és egyre nagyobb rangot érünk el, sorra megnyithatunk mindent, hogy ezáltal még jobb harcosokká váljunk. Az összesen 8 játékmódot, melyek már a régebbi részekből is ismerősek lehetnek, 3 kategóriába sorolnám: kooperatív módok, deatchmatch módok, csapat alapú dm módok. A lehetőség adott, így az akár 16 játékost is támogató pályákon nagyon feelinges összecsapásokat lehet rendezni, de itt is hasonló a tapasztalatom, mint a Gears of war esetében. Amennyiben hozzáértő haverokkal jössz össze online, úgy hosszas egymást segítő és fedező taktikai megmérettetésekben lesz részed. Ha csak úgy szimplán csatlakozol egy online meccshez, és olyanokkal küzdesz, akik a Call of Duty 2-3-hoz szoktak hozzá, akkor csak esztelen mészárlást találsz. Az átlag játékosok ráadásul annyira türelmetlenek, hogy pl. ha valaki túl sokat taktikázik, a többiek ezt meg is unják, és páran hamar kilépnek. A kooperatív módokra pedig kifejezetten érvényes, hogy csak és kizárólag egy ismerősöddel (vagy kettővel) essél neki, mert különben csak azon fogsz mérgelődni, hogy a társad elszórakozza a számodra komoly játékot. A feelinges stratégiák végrehajtásához egyébként is folyamatos, azonos nyelvű kommunikáció kell, nem pedig egy francia és egy portugál, kizárólag anyanyelvén beszélő kocajátékos…

Essen némi szó a játék grafikájáról is, mely első látásra nagyon komoly hatást kelt, ám hamar kiderül, hogy csak néhány elem nyújt kimagasló teljesítményt. Ami nagyon tetszett, az a rengeteg csillogó villogó fény, pl. az első kaszinó nyerőautomatái egyenesen úsznak a fényben. Minden rendkívül éles, ez pl. a négy emeletes csarnokban látható majd igazán, ahogy 30-40 méteres távolságokból kell leszedni a terroristákat. Számos objektum szétlőhető, a tárgyak tükröződnek, és a kommandósok is nagyon komolyak, saját embereink kidolgozottsága már-már fotorealisztikus hatást kelt. Ugyanakkor a tükröződésekről hamar kiderül, hogy kamu optikai effektek, hiszen mi magunk nem is látszódunk pl. a kocsi oldalán, de még csak nem is a háttér igazi képét tükrözi. A legelső pályán, vagyis egy Vegas-i utcán igen szembetűnő, hogy bizony nem minden részlete lett ám aprólékosan kidolgozva a játéknak, nem véletlenül tették be inkább a félig felépült hotelt a demóba. Az ellenfelek sokkal bénábban festenek, mint a kommandósok, és részben intelligensek, mivel fedezékbe vonulnak vagy megkerülnek tűzharcoknál, ugyanakkor néha alig vesznek észre, és olykor fogyatékos módjára forgolódnak, mire elkezdnek ránk lőni. Elhalálozás esetén néha igen fura pózokat vesznek fel, és egyszer előfordult, hogy a lépcsőn lecsúszva felhuppant a levegőbe, majd pár méterrel hátrébb landolt egy tetem.

A játék zenéjéről ezúttal nem tudok lelkendezve nyilatkozni, mert nem ragadott meg túlságosan: kissé monoton, de legalább végig fenntartotta a feszültséget. A fegyverek hangját életszerűnek, ugyanakkor kissé erőtlennek éreztem, azonban számos effekt ismerős volt a régebbi részekből, és összességében ezen a téren is jól teljesít a stuff, ami leginkább nagyobb tűzharcoknál érvényesül. Ami viszont nagyon bejött, az a szereplők szinkronhangja: saját embereink eszméletlenül karakteres hangon kommunikálnak, de az ellenfél katonáinak ordibálása is komoly hangulatfokozó elem.

Beváltotta vajon a Rainbow Six Vegas a hozzá fűzött reményeket? Véleményem szerint igen, de hasonló a helyzet, mint a Double Agent esetében. A nextgen újítások nagy része már megint kimerül a HD grafikában és a kiváló online részlegben. Ez esetben azonban mégis csak az egygombos fedezékrendszer a legnagyobb extra. Az első benyomás azonban csalóka. A játék nagyon látványos, feelinges, és bizony árkádos is, igen, első látásra(!). Azt mondom, hogy ha már letöltöttétek a demót, mindenképpen vigyétek is végig, mielőtt vaktában megvennétek a játékot, mert a mércét most nagyon magasra tették, kedvezve ugyan ezzel a taktikai shooter fanoknak, ám az átlagjátékosoknak én inkább a jóval egyszerűbb Gears of Wart ajánlanám.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Lapzárta előtt, közvetlenül a cikk leadása után befutott a végleges verzió, amit sikerült gyorsban kipróbálnom, és azt kell mondanom, ez a game hihetetlenül el lett találva! A grafika technikailag csak kis mértékben van lemaradva a GoW-tól, összességében nézve simán ez a második legszebb 360 lövölde. Tartalmilag sokkal, de sokkal többet látok benne, mint a GoW-ban, csak egy éjszaka nyüstölés után már több komoly, izgalmas, változatos harchelyzetbe keveredetem, mint a GoW teljes single kampánya során, és a multit még nem is néztem meg. Ami talán visszatartó lehet a kocáknak, hogy ez egy taktikai shooter. Némi agy is kell hozzá, nem csak a lapulás-lövés gombok használata. Simán, kompromisszumok nélkül 9 pont!

RAINBOW SIX VEGAS

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos (2-16 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 120 kb, system link

✔ méltó folytatása a klasszikus taktikai shooter sorozatnak, kiváló online karrier
X az átlagos játékosnak (nagyon) nehéz

8.5 pont

EZ ITT A KERT!















FŰ ALATT

A *Rare* két legnagyobb N64-es dobása, a Golden Eye és a Perfect Dark óta nem tudott igazán átütő, mindent elsöprő sikerű játékokkal előrukkolni. A két címet valamennyi, a céggel foglalkozó cikkben majdhogynem kötelező jelleggel meg kell említeni. A dolog oka az említett játékok stílustörténeti jelentőségében keresendő: a Rare FPS alapművei összhatásukban máig egyedülálló színfoltjai a konzolos játéktörténelemnek. Idén már igazán itt lett volna az ideje a változásnak! Bár a kurrens generációs masinák közül elsőként megjelent Xbox 360-on a nyitócímek között két játékuk – Kameo: Elements of Power és Perfect Dark Zero – is megtalálható volt, de ezek sem váltották be száz százalékosan a hozzájuk fűzött reményeket: míg a Kameo nem létező játékmenetbeli mélységekkel, addig a PDZ gyenge single player játékmóddal, és finoman fogalmazva sem konstans minőségű vizualitásával lohasztotta le a friss nextgen címekre éhes közönség kedvét. Szerencsére azonban hamar elkezdtek szállingózni a képek a **Viva Piñata** című, a fejlesztők által valszeg' tonnaszám fogyasztott különféle tudatmódosító szerek erős behatásáról árulkodó szín- és formavilágú kertszimulációról. Érdekesnek ígérkezett, lássuk mi lett belőle.

EGYSZERŰEN ÁLLATI!

Az lett, amit vártunk. Nyugati Tamagochi, vagy ha úgy tetszik Nintendogs, egy kertépítő szimulátorral egybegyúrva, nyakon öntve egy hatalmas adag minijátékkal. A cél az, hogy mindenki megépítse a saját kis kertecskéjét, ápolja, gondozza azt, s hogy benépesítse a Piñata sziget furábbnál-furább élőlényeivel, képzelet szülte, kedves lakóival. Hogy ha kell, egyszerre többen dolgozzunk egy nagy közös cél elérése érdekében a virtuális birtokon, vagy a már megszerzett tárgyakkal kereskedjünk – akár online. A játék főszereplői a Piñaták, ezek a furcsa, színes lények. A Rare nem szenvedett ötlethiányban, mikor a különbözőféle vízi, földi és légi élővilág egyes képviselőit megálmodta. Elég csak ránézni az állatkákra, és egyből megállapítható az, hogy nem semmi időt és energiát öltek bele a világ megteremtésükbe a készítők. Összességében hatvanféle lény várja azt, hogy a számukra megfelelő életkörülmények megteremtését követően betelepülhessenek a kertbe, s ott éljenek és szaporodjanak. Természetesen egy-egy faj letelepedését követően sem ülhet a játékos a babérjain, hiszen nem elég az állatkákat becsalogatni a kertbe, a megfelelő körülményeket folyamatosan biztosítani szükséges számukra, hiszen ha rossz állapotok között vannak tartva, akkor érthető módon megbetegedhetnek, rosszabb esetben elhalálozhatnak, vagy akár egész fajok települhetnek ki a kertből. A fajok kondiját, vagy inkább lelkiállapotát a színük is jelzi, az eleinte fekete-fehér vackok annál színesebbé, tarkábbá válnak, minél inkább jól érzik magukat új otthonukban, azaz a játékos kertjében. Mondanom sem kell, minden lényt külön-külön el lehet nevezni, s információk tömkelegét lehet lekérni róluk: mikor települtek be, mennyi időt töltöttek a kertben, milyen az egészségi állapotuk, és a többi és a többi.

Az alap fajok közül a szomorú pofázmányú paripa, Horstachio az első, akit vagy amelyet meg kell említenünk. Gyors, mozgékony, erős. Moozipan a tehén nagyon fontos a sziget lakóinak az egészsége szempontjából, hiszen nem más ő, mint egy hatalmas kalciumraktár. Moozipan minden csepp teje aranyat ér.

Az első lakók, akikkel találkozni fogtok aranyos kis kukacok, Whirlm névre hallgatnak és nagyon jól nyomják a termékenységi táncot a Piñata lakásban. Külön élmény a szaporításuk, nagyon jó fejek. A Buzzlegum egy hatalmas méhfaj, méztermelés szempontjából felbecsülhetetlen értéket képviselnek, mellesleg nagyon barátságosak, de harciasak is, ha kell. A Fudgehog… na most gondban leszek. Leginkább egy kutya, borz és mókus keresztezésére hasonlít. Vidám mókamester, izgő-mozgó szőrgalacsin, ha másra nem, jókedv derítésére kiválóan alkalmas. Az egyik legszínesebb teremtés Parrybo, a papagáj, fülsértő hangjára a kézikönyv külön felhívja a figyelmet.

Minden faj más időszakban aktív, az esti órák képviselője Pretztail, a róka (?). Félénk, ezért – bár tartása különösebb nehézségbe nem ütközik, de – csak abban az esetben lehet találkozni vele, ha a kertben nincsenek ragadozók. Különösebb poénok lelövése nélkül még két-három lényt tudnék felsorolni a több, mint félszázból… a Mousemallow egy hatalmas fülű, mozgékony egér, Elephantia pedig egy szép, de a károkozásban élen járó elefánt. A felsorolásból kitűnik, hogy a legkülönbözőbb féle lények népesítik be a szigetet, nem fog tehát senki sem unatkozni, mert szinte mindig, minden pillanatban éri majd valami új élmény, meglepetés.

SEGÍTSÉG

A játékos legfontosabb segítői a kerti segédek, illetve – a még ezeknél is fontosabb – helyi lakosok. Ez utóbbiak közé tartozik a folyamatosan pityergő Leafos, ő lesz az, akivel a leggyakrabban kell majd beszélni a játék folyamán. Az alapokat, azaz a föld művelését tőle lehet elsajátítani. Részletesen elmagyarázza, hogy







miként kell gyomot irtani, a kertet megtisztítani a különféle vacakoktól, s megint csak ő lesz az, aki a kert növényekkel való benépesítését, azok ápolását elmagyarázza, magyarul közvetlenül neki lesz köszönhető az első pár állatka. Storkos a fajok szaporodásához elengedhetetlen tojások szállításában segédkezik, nagyon jó szolgálatot téve ezzel. Seedos-nak az új magok szállítását köszönheti a játékos, így neki megint csak igen fontos szerepe lesz, hisz minél szebb, zöldebb a kert, annál nagyobb az esély új állatkák begyűjtésére, kertbe való becsalogatására. Dastardos-ról elég annyit tudni, hogy nem nagyon szabad beteg lények közelébe engedni, mert bizony magával viszi őket, Jandiniero pedig egy hiperaktív kertész, akitől a kertet a játékos átvette.



A segítőket a falusi fogadóban lehet elérni, nagy szükség lesz rájuk is a házimunkában. Bár a legtöbb munkát mi magunk is elvégezhetjük, de egy idő után annyi fele kellene szakadni, hogy lehetetlen lenne egyedül elvégezni valamennyi feladatot. A segítők közül az első Locsolász, aki gondoskodik róla, hogy a kert növényei megkapják a megfelelő mennyiségű nedvességet. A Dudvász a gyomokat távolítja el, a Gyűjtögetész a terményeket szedi össze, adja el, majd a nyereséget becsülettel le is adja, az ebből befolyt összeget pedig a boltokban lehet elköltögetni. A Turkász kincsek után kutat, míg a Figyelász a kártevőket, azaz a vad lényeket, a Savanyúakat tartja távol – bár néha bizony egy-egy szelíd Piñatát is sikerül elüldöznie. A Savanyúakat egyébként meg lehet szelídíteni! S ha már balhéknál tartunk, akkor mindenképpen említést érdemelnek a gyomok, melyek a kertet igen hamar be tudják lepni, s kártékony hatásuk az állatkák elköltözésében fog igen hamar testet ölteni. Egyes lények egymás ellen is harcolnak, egymás természetes ellenségei, de nagyobb gond az, ha megjelennek a kertben a gonosz Pester professzor irányítása alatt álló banditák, ezekkel folyamatos lesz a harc.

A kerti munkákról pár szó… a legfontosabb eszköz a lapát lesz, ezzel lehet a durva, murvás földet meglazítani, növények betelepítésére alkalmassá tenni, ugyanakkor ezzel lehet a kertet az azt eleinte ellepő roncsoktól, szemétkupacoktól megszabadítani. Az öntözőkanna jelentőssége asszem' egyértelmű, minden növénynek más-más vízigénye van, figyelni kell tehát egyenként, hogy ne kapjanak se túl sok, se túl kevés vizet. A fűcsomagok sose' fogynak el, ezekkel lehet szép zölddé varázsolni a birtokot egy szempillantás alatt. S ha már itt tartunk nagyon fontos megjegyezni a Napló jelentősségét, miden lényeges infó itt található meg, tehát ha valaki elakad azonnal irány a jegyzetek olvasása!

Többször említettem már a boltokat, melyek fő jelentőssége abban rejlik, hogy a különféle készletek utánpótlását lehet bennük nyélbe ütni, illetőleg új dolgokat lehet bennük vásárolni. Az általános boltban magokat, a kisállat kereskedésben az állatkák egyedivé tételéhez elengedhetetlen kiegészítőket lehet találni. A Postán keresztül – Live! támogatással – bizniszeket lehet bonyolítani az egyes játékosok között, az Építészek Udvarában pedig a Piñaták szaporodásához elengedhetetlen házak építéséért felelős srácot, Willy Buildert lehet megtalálni. Nagyon faja amúgy, hogy akár négyen is játszható a game, ilyenkor mindenki egy-egy kurzort irányít, s végzi saját kis dolgát. Koprodukció rulez!

Nos, asszem' nagyjából az alapokkal tisztában vagytok, lehet indulni dolgozni a kertbe, takarítani, növényeket ültetni és locsolni. Állatkákat becsalogatni, nevelni, szaporítani. Jó kis buli!

VIVA, BIZONY!

Eléggé összetett, de kis odafigyeléssel hamar elsajátítható irányítási rendszert magáénak tudó progi a szóban forgó játék. Nyilván sokan eleve nem fognak leülni elé, saját magamat sem nagyon tudom elképzelni, amint naphosszat állatkákat hajkurászok, védelmezek, kertet ápolok, de azért kuriózumnak mindenképpen jó, érdemes vele egy próbát tennie minden korosztály képviselőinek. Én is egész jól elszórakozgattam vele, már csak azért is, mert a képi világa és a humora egész egyszerűen frenetikus, jó kedvre deríti még a legkedvtelenebb embert is. A kézikönyv magyarosított, és bár néhol kissé esetlen a fordítás, de mindent részletesen elmagyaráz, ráadásul szép, igényesen kivitelezett, és színes nyomás. Magyar szinkron nincs, ne is keressetek (vagy csak én nem találtam volna?), pedig teljesen abban a tudatban voltam, hogy a szoftver full magyar nyelvű lesz… hát nem. Mindegy, ez legyen a legnagyobb baj! Szóval ha engem kérdeztek adjatok egy esélyt a játéknak, mert az biztos, hogy nem minden nap fogtok ekkora őrültséggel találkozni. Persze azt vegyétek figyelembe, hogy 3+ besorolású, tehát mondhatni gyerekjáték. A Rare bár nem váltotta meg a világot, de végre egy igazán igényes, jól összepakolt, érdekes cuccot tett le az asztalra, amelyet mindenképpen érdemes kipróbálni!

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Ránézel a játékra, meglátod azokat a cukorfalat állatkákat, meghallod a hangjukat, és el fogsz alélni a gyönyörűségtől! Egyetlen „probléma" van csak: ez a game nem a tündibündi Piñaták tutujgatásáról szól, ez egy kőkemény életszimulátor, a stílus minden nehézségével együtt. Etetni, gondozni, fegyelmezni kell a kis työtyőkéket, és non-stop ápolni, felügyelni a kertet. Kemény meló a gazdálkodás. Adni, venni, termeszteni, tenyészteni, kereskedni, akár a neten keresztül is – van erre energiád? Akkor Viva Piñata!

VIVA PIÑATA

MICROSOFT GAME STUDIOS / RARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

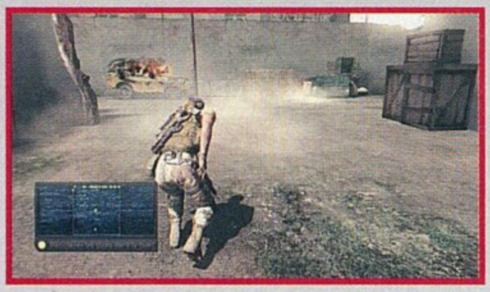
1-4 játékos (2 online), dd 5.1
mentés 8 mb, 480p/720p/1080i, xbox live

✔ izgalmas audiovizuális tálalás, kertészkedni jó!
X nagyon rétegjáték

8 pont

MY NAME IS FISHER, SAM FISHER







A Double Agent 360-as verziója nem pusztán egy grafikailag feltuningolt anyag, hanem egy egészen más játékmenetű stuff, mely leginkább a háttérsztoriban hasonlít az előző hónapban leírtakkal. A kezdő sarki pályára itt most éjszaka hatolunk be a víz alatt úszva, és később a börtön is egészen más látványt nyújt, ahol majd segítünk Jamie Washingtonnak, hogy a bizalmába férkőzve beépülhessünk a JBA terrorista szervezetbe. A helyszínek jóval tágasabbak, és valamivel nagyobb szabadságérzetet is biztosítanak, beleértve pl. a JBA főhadiszállást, ahol jó pár melléküldetés közül választhatunk, hogy egyensúlyba tartsuk az NSA vs. JBA bizalmi mérleget. Az első igazi bevetés egy izgalmas ejtőernyős bakival kezdődik, melyet a pick lockhoz hasonló technika segítségével sikerült kibogoznom, épp mielőtt a földhöz csapódtam volna. A jeges pályák nagyon komolyak (vízberántás rulez), még ha nem is olyan stílusosak, mint pl. a Lost Planet. Nem egy Gears of War ugyan, de egyáltalán nem kell mellette szégyenkeznie, hiszen hála a fényárnyék effekteknek, gyakran filmes látványban lehet részünk, vagy pl. nézzétek meg, ahogy Sam úszik. Az őrök mozgása is realisztikus, és zseblámpákkal kutatnak utánunk, ha meghallanak valamit. A Riddickre emlékeztető börtönös pálya ugyan elmarad grafikailag, ám így izompólóban legalább láthatjuk, hogy Sam arca mennyire élethű, ráadásul amerre nézelődünk a kamerával, arra fordul az ő feje is. Azért a fegyházban is van némi élet, a börtönlázadás, valamint a szökés pedig leginkább az Ál/Arc egyik jelenetét juttatta eszembe. A Double Agent az első 360-as játék, mely natívan támogatja az 1080p-t, de mivel normál TV-hez képest is csak szimplán élesebb lesz, pont nem ez az a játék, ahol ez nagyon számítana. Az akciókat a képernyőn megjelenő ikonnal tudjuk végrehajtani, életerőcsomag helyett pedig szimplán vonuljunk fedezékbe sérüléskor. Ellenségeinket, és némi helyzeti támpontot a karunkra erősített GPS jellegű készülék ad, ám továbbra is rendelkezésünkre áll egy 3D-s térkép. A normál mód itt a hardnak felel meg, viszont ott van még az easy szint is, a helyzeti mentéseknek hála pedig nem nagyon van zűr a játszhatósággal. Multiban az előző hónapban ecsetelt versus és kooperatív módok állnak rendelkezésünkre összesen 10 játékmóddal. Előbbinél 3 vs. 3 felállásban, utóbbinál pedig 2 másik társunkkal küzdhetünk meg a bot őrök ellen, számos külön erre a célra fejlesztett pályákon. A Double Agent lenyűgöző HD grafikát, és kiváló online szekciót tudhat magáénak, ám ezen túl nem sok nextgent látok benne, viszont egyértelműen hozza a szokásos SC színvonalat, így aki kedveli a stílust, az egy nagyon komoly játékot fog látni benne, singleben és multiban egyaránt.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

UBISOFT / UBISOFT SHANGHAI
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, GC, WII

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos (2-6 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i/1080p, mentés 4 mb, system link

✔ komoly fényárnyék effektek, bőséges multi, ötletes háttérsztori, 1080p(!)
X kevés igazi újítás, nincs osztott képernyő a kooperatív módhoz

8.5 pont

PUSZTÍTÓ G ERŐ







Ha nem csal az emlékezetem, az Airforce Delta Stormon kívül nem láthattunk egyetlen modern vadászgépes játékot sem Xbox-on, éppen ezért igazi kincsnek számít 360-on az **Over G Fighters**, melyet az alacsonyabb értékelések ellenére sem voltam rest nemrég akciósan beszerezni, hiszen nagyon csipázom a vadászrepcsiket, és ez a cikk is a rajongóknak szól elsősorban. A stuff eredetileg Japánban jött ki, simán Over G néven még tavasszal, hozzánk pedig (az Import Tuner Challenge-hez hasonlóan) az *Ubisoft* hozta el nyáron, mely lassan de biztosan a világ egyik legnagyobb kiadójává válik.

A sztori a 21. század hatalmas krízisén alapszik, ahol már túl vagyunk egy végső világháborún, a világ pedig majdnem egységessé kezdett válni, melyet számos katonai egység bizony nem nézett jó szemmel. A nemzetközi Special Peace Corps tagjaként a mi dolgunk felszámolni a lázongó terrorista csapatokat.

A 75 küldetés többsége ugyanarra a kaptafára épül, lőj le néhány repcsit, semmisíts meg pár harci járművet, rombolj le egy katonai létesítményt, vagy süllyessz el egy hajót. A legtöbbje gyakorlatilag pár perc alatt, általában elsőre teljesíthető, bár találkoztam olyan kihívással is, melynél zsinórban 4-szer leszedtek, míg meg nem tanultam, hogy a fő célpontokat védelmező harci helikoptereket is le kell lőnöm. Később nagyobb lesz a kihívás, és a feladatok is több részből fognak állni. 5 különböző pilóta közül választhatunk, és összesen 30 ismert repcsitípust nyithatunk meg karrierünk során, mint pl. az F-14-est a Top Gunból, az F-18-ast a Függetlenség napjából, a mozgékony kisebb F-16-ost a Kékvillámból, a helyből felszálló Harriert a Két tűz közöttből, vagy sok modellépítő kedvencét, a lopakodó fekete F-117 Nighthawkot a Tűzparancsból. Egyik személyes favoritom a „varacskos disznónak" becézett A10 Thunderbolt II, melyet legutóbb a Bőrnyakúakban láthattunk viszont, ahogy sorra aprította a tankokat brutális tűzerejével, és megtaláljuk a modern ATF modelleket is. Bevetés közben érdemes néha külső nézetre is váltani, hiszen a vadászgépek egyszerűen gyönyörűek, szó szerint fotórealisztikusak, a táj azonban kidolgozatlan és egyhangú.

Az Over G közel áll a szimulációhoz, leszámítva néhány hiányosságot (pl. fékszárnyak vagy hőelterelő lövegek), így a kezdők számára nem is nagyon ajánlanám, nem csak a nehezebb manőverek miatt, ahol figyelembe veszik a G erőt, de például egy anyahajón való landolás bizony nem kispiskóta egy amatőrnek, és az ő gyomruk nem fogja bevenni a száraz és monoton küldetéseket. Gyakorlottabb „jet sim" fanoknak azonban ideális játék, és ők minden bizonnyal az online multit is élvezni fogják.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

OVER G FIGHTERS

UBISOFT / TAITO CORPORATION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

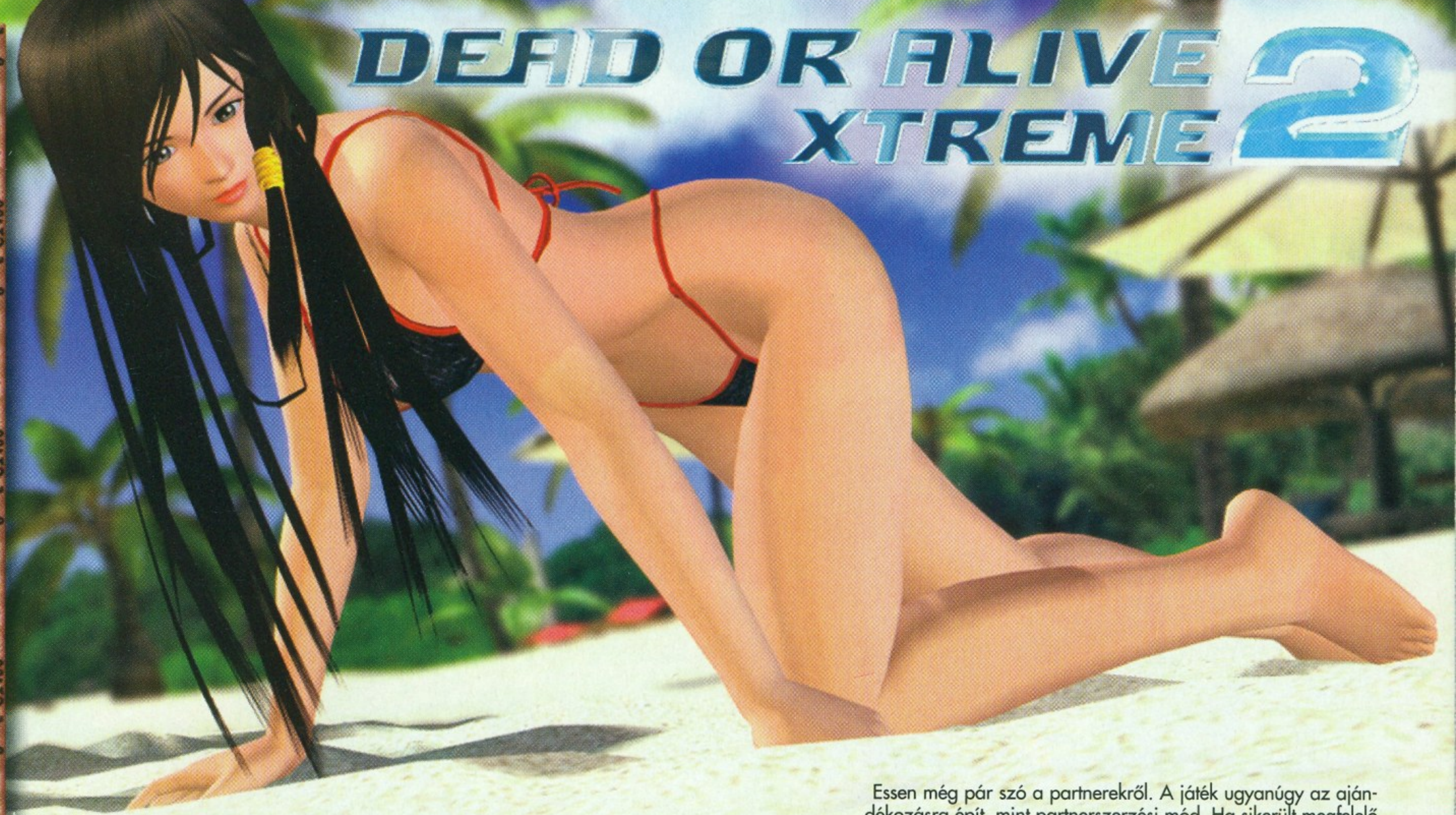
1-2 játékos (2-8 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 216 kb,

✔ jól játszható vadászszimulátor, gyönyörű fotórealisztikus repcsik
X egyhangú küldetések, kidolgozatlan táj, rétegjáték

5.5 pont

UTAZÁS AZ ÚJ ZACK SZIGETRE

DEAD OR ALIVE XTREME 2





ELSŐ BENYOMÁS

A DOAX első része szinte mindenkit magával ragadott. A fiúkat a hiányos öltözetű, tökéletes alkatú női karakterek, a lányokat pedig a Barbie baba feeling miatt. Sokakhoz hasonlóan én is izgatottan vártam a folytatást, amiről még a játék európai megjelenése előtt lehetett hallani jó és rossz hírmorzsákat is egyaránt.

Csalódtam pozitívan és negatívan is ugyanúgy, miután kipróbáltam a **DOAX2**-t. Pozitívan, mert a játék színvonala nem csökkent semmit, és negatívan, mert nem is fejlődött túl sokat. Mindvégig megmaradt bennem az az érzés, hogy az első résszel játszom, leszámítva az új minifeladatokat és ruhakollekciókat.

KEZDETEK

Kezdésnek megemlíteném, hogy a zenék és a hátterek is maradtak ugyanazok, mint az első részben, és ez eléggé lehangoló. Alapjáraton angolul beszélnek a lányok, amit én elég gyorsan visszaállítottam japánra, mert úgy sokkal feelingesebb, és az előző részben is ezt szokhattuk meg. Grafikailag nagyon szép a program, sőt egy-két új dolgot is belevittek, ami a lányokat illeti. Többek között látványosabban ringatózik a hölgyek cicije, ami rögtön feltűnt, hisz elég valószínűtlen látvány. Ahogy számítottunk rá, kaptunk egy új karaktert is. Kokoro-val, a japán hölgyeménnyel már találkozhattunk a DOA 4-ben.

A röplabda mellett nagy hangsúlyt kap egy újdonság, a jetski verseny is, aminek keretében versenyezhetsz a többi karakterrel. A lényege, hogy egy kijelölt pályán mindenkinél hamarabb érj a célba. A hopping-game kicsit más mint az előző részben ugyanis akadhat benne ellenfeled is, és a szivacsok színkódoltak.

Bővült még a game továbbá a következő minijátékokkal is: kötélhúzás, versenyfutás, vízicsúszdázás, „fenekedés" (a gépkönyvben így hívják). Kevés pénzt tudsz csak velük keresni, de legalább picit változatosabbá teszik a játékmenetet. (Zárójelben megjegyezném: a versenyfutást legfeljebb csak véletlenül tudod megnyerni, a csúszdázás irányítása pedig elég bénán van megoldva. A többi minijáték egész aranyos.)

MARTIN BESZÓL!

Azt a hiányzó 4 pontot úgy lehetett volna megszerezni a meglévő 6-hoz, hogy teljes egészében kihagyják az összes minijátékot, egy kivételével: ennek keretében le kellene imádkozni a kislányokról a maradék fürdőruhát is, hogy úgy is lehessen fotózgatni őket (természetesen a képeket nyomtathatóvá kell tenni egy USB nyomtatóval). A fő-bitch (Tina?) levetkőztetése után megnyílhatna egy új opció, ahol már nem csak képeket, de videókat is lehetne a lányokról forgatni, ezeket Live-on keresztül megoszthatóvá tenni, aztán…

Változás továbbá az is, hogy első este háromféle szálloda közül választhatunk, de ennek egyébként semmi jelentősége nincsen. A kaszinó ugyanaz ami eddig, csak még több pénzt lehet veszíteni. Nekem a fürdőbugyim is ráment már az első póker meccsre.

EGYEBEK

A röplabda játszhatósága – az interneten terjedő rosszindulatú kacsákkal ellentétben – véleményem szerint nem romlott semmit sem, vagy ha igen, akkor az alig észrevehető, és nem közvetlen változás. Tény, hogy a győzelemért jobban meg kell dolgozni mint eddig. Továbbá a partnerszerzés szinte lehetetlen itt a 2. részben. Én például végiggörcsöltem az összes játszmámat, attól való félelmemben, hogy elvesztem a játékot, és ezzel egyetemben a partneremet is, ami itt a második részben teljesen tipi-





kus lett. Egyedül maradunk, kivéve ha nem vagyunk elég figyelmesek, és egy elvesztett parti után nem rohanjuk le társunkat ajándékokkal, de még ez sem garancia a boldogságra. Marad ugyan még egy csomó pénzszerzési lehetőség, de mint azt már említettem, nem sokra megyünk velük, mert potom összegekkel szúrták ki a szemünket a készítők, ezzel szemben a begyűjtendő cuccok ára a csillagos ég. Ezzel talán a szavatosságot kívánták növelni azt gondolva, hogy ha elég sok időbe telik megszerezni a ruhákat, akkor sokáig is fogunk játszani a DOAX 2-vel? Akárhogy is lesz, én türelmetlen ember lévén hamar ráuntam, hisz számomra az az igazi játékélmény, ha van kihívás, de legalább teljesíthető. Itt viszont sok minden a véletlenen múlik és ez frusztráló, főleg hogyha nagyon akarjuk azt a fürdőruhát, vagy azt a jetskit, vagy bármit ami sok Zollárba kerül.

Essen még pár szó a partnerekről. A játék ugyanúgy az ajándékozásra épít, mint partnerszerzési mód. Ha sikerült megfelelő áldozatot találnod, aki hajlandó melléd állni a röplabdapályán, akkor lehet vele barátkozni (Be friendly) is, és a meccseket illetően elkezdhetsz taktikázni is. Ezt arra értem, hogy nem mindegy, milyen csapat ellen állsz ki. A karakterek között vannak gyengébbek ill. erősebbek is. Természetesen egy gyengébb karaktert nehezebb irányítani is, így eleve nehezebb feladatod van egy erősebb ellenfél, mondjuk Tina ellen.

Ha pedig már összegyűlt vagy 2 millió Zollar a bankszámládon, akkor elmehetsz vásárolni is. Legelőször vedd meg a sportboltban a minijátékokra felhatalmazó kártyákat, ezek nem drágák, de jó, ha minél hamarabb a birtokodban vannak. Ezenkívül ami fontos még, hogy vehetsz új jet-skiket is, erősebb boostolással, nagyobb sebességgel, és ez sem egy utolsó dolog.

Ami rendkívül jó hír férfi játékosaink számára, hogy sokkal több extrém (értsd: szexis) fürdőruhát szerezhetünk be, mint az előző részben. Némelyik fürdőruha szinte szó szerint egy darab madzagból áll, és ami még ennél is gyönyörűbb: le lehet a lányokat fényképezni, bármilyen szemszögből, ez teljesen manuális, viszont a kamera irányítása katasztrófa.

Sajnos az achievementek leírása nem elég egyértelmű, és meglehetősen nehezek és unalmasak is a feladatok.

Természetesen online játékra is van lehetőség: strandlabdázhatsz és jetskizhetsz is másokkal interneten keresztül.

ÖSSZEGZÉS

Fanoknak kötelező, érdeklődőknek kihagyható darab. Gyenge idegzetűeknek szintén nem ajánlott, mert hamar felidegesíti az embert a rosszul irányítható menükezelés (a d-paddal érdemes csak gurulni a menük között, mert analóggal össze-vissza ugrál), és a nehéz partnerszerzés. Sajnos minden jel arra utal, hogy a DOAX2 túl magas labda volt a Team Ninja csapatának.

Beatrix
kisbea@vipmail.hu

DEAD OR ALIVE XTREME 2

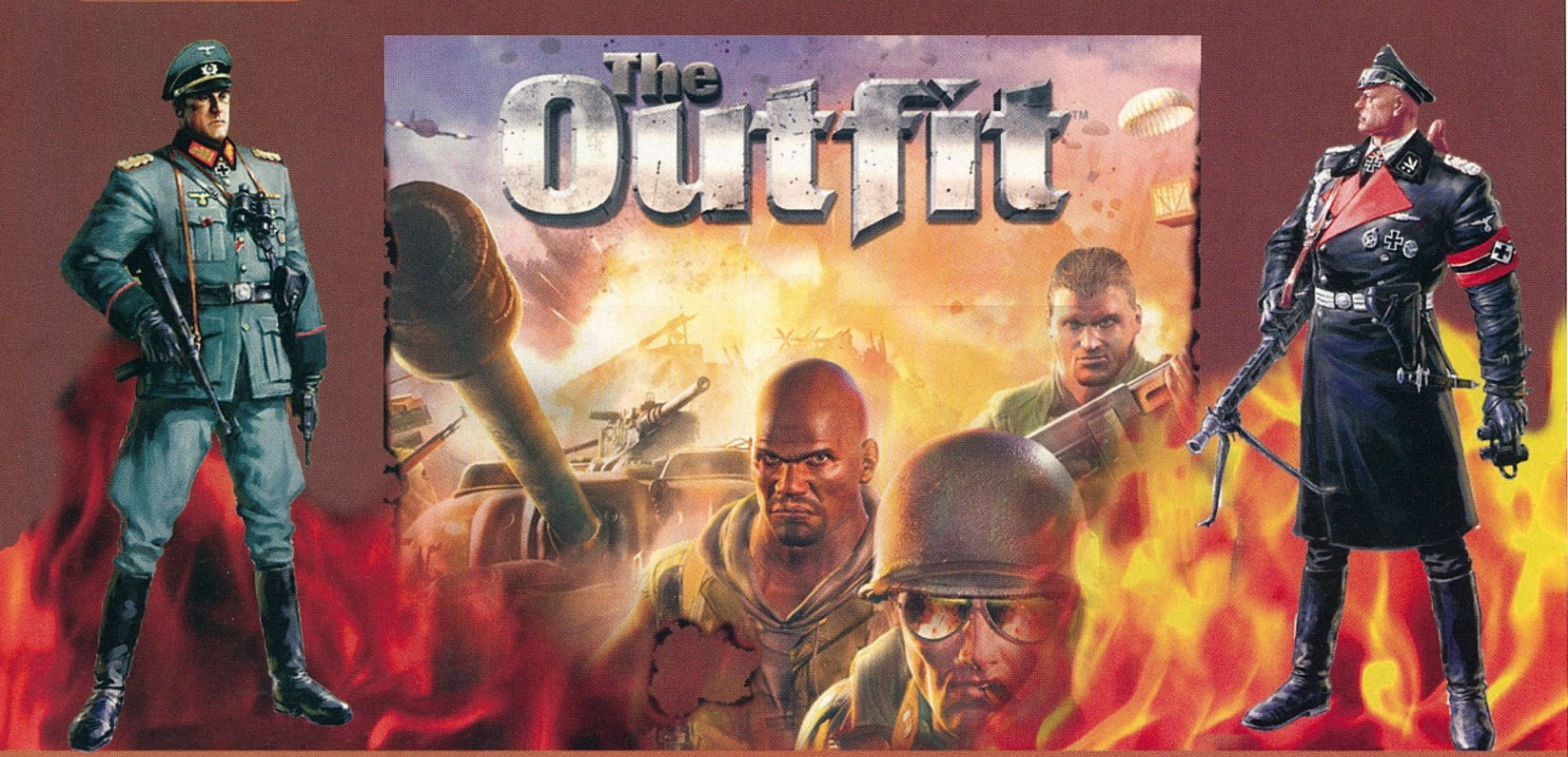
TECMO / TEAM NINJA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (2-4 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, mentés 280 KB

✔ jók a ruhák, szépek a lányok
X sokkal-sokkal-sokkal többet vártam, csak 60 hz-es tv-n fut

6 pont









Engedjétek meg, hogy a cikket egy apró kis felvezetéssel kezdjem, ugyanis a megszületésének külön kis sztorija van. Hála HUN Gabcsika invitálásának (gogo), valamikor ősz elején leültem Live-on team deatchmatchelni CoD 2-ben pár magyar sráccal. Ilyenkor sok jó arcot ismerhet meg az ember, és mindenki sorra veszi fel egymás ismerőseinek az ismerőseit a barátlistájára. Valahogy aztán szóba került, hogy az egyik srácnak megvan a **The Outfit**. Az illető KOKTO HUN volt, akinek igencsak szívügye ez a viszonylag elhanyagolt darab, és időközben már a 7. helyet harcolta ki magának a világranglistán(!). Megemlítettem, hogy szívesen írnék róla cikket, ha kölcsönadná nekem, bár akkor még nem tudtam, hogy vidéken lakik, viszont ő nem csak felajánlotta, hogy elküldi nekem postán, hanem még egy második példányt is szerzett a tesztelés idejére, hogy többek között beavasson az online multi rejtelmeibe, hálás köszönet neki.

Stílusra az Outfit egy külsőnézetes II. Világháborús taktikai lövölde, nem kevés stratégia beütéssel, a jó öreg hős amcsik vs. álnok nácik felállásban. Ilyen stílusú játékot nem nagyon láttam még kurrensgenen, de ha mindenképpen rá kéne böknöm egy-két hasonló címre, talán a Commandos és a Mercenaries keverékeként írnám le. Sajnos az ilyen jellegű stratégiai stuffok igazi ritkaságszámba mennek konzolon, pedig nem csak PC-s körökben közkedveltek. Az Outfit emellett még csak nem is átirat, hanem igazi 360 exkluzív fejlesztés, méghozzá olyan alkotóktól, akik a Warhammer 40,000: Dawn of Warral edzették ki tudásukat.

A szabadon választható különböző képességű 3 főhőst már a kedvcsináló intro során megismerhetjük, valamint számos feelinges átvezetőt is megnézhetünk később róluk. Tipikus John Wayne féle laza keménylegények, melyről leginkább a Kelly hősei című film jut most az eszembe.

Küldetéseink igen összetettek, hiszen nem szimpla lövöldözésről van szó. Egy 4 fős kis irányítható csapat kísér minket, melyhez folyamatosan kérhetünk utánpótlást, amennyiben a fiúk megfogyatkoznának.

A taktikának fontos szerepe van, hiszen a harcmezőn szerzett Field Unitokból különböző járműveket, ágyúkat, vagy légitámadást kérhetünk, aszerint, hogy a három fő torony (rádió, ágyú, tank közül melyeket foglaltuk el (térkép). Az elfoglalt bázisok egyben cheickpointokat is jelentenek, amit respawnnál kiválaszthatunk, ha elesnénk. Bármilyen járművet/ágyút az irányításunk alá vonhatunk, a társaink pedig felkapaszkodnak hátulra. Az ellenséges járművek/ágyúk esetén persze előbb ki kell szedni a sofőrt/lövészt. Minden hősnél speciális parancsokat adhatunk ki a D-paddal. Pl. az izmos fekával aktiválhatjuk a tank ikont, melyre a fiúk megrohamozzák a közeli harci járművet, és addig ragasztgatnak rá bombákat, míg meg nem semmisítik, vagy ők maguk el nem esnek.

Ahogy haladunk előre, egyre több fajta jármű, és egyéb rendelhető eszköz áll rendelkezésünkre, valamint a fegyvereink is tuningolhatóak, ami később igen jól hasznosítható a multiban.

A kamera viszonylag messziről követ minket, így főleg a távolabbi objektumokhoz fontos a HD felbontás, és utóbbival a főhősök arca is szépen ki van dolgozva. A járművek és a házak is stílusosak, ezenkívül minden rombolható, és van élet a pályán, hála a nagy mennyiségű ellenségnek, tehát a háborús feeling nem hiányzik. A jól eltalált zenék végig komoly hangulatot biztosítanak a játékhoz, és a hangeffektek is realisztikusra sikeredtek, gondolok itt pl. a tankok csikorgására, vagy egy légitámadás vészjósló süvítésére.

Az Outfit igazi hangulata azonban a multinál bontakozik csak ki igazán. Lehetőség van kooperatív módra is, ám én most az egymás elleni játékmódokat favorizáltam jobban. Már 2-3 játékos esetén is van élet, de 8 játékos már igazi Kánaán, hiszen az már 40 katonát jelent, a folyamatos újratermelés miatt pedig ez a szám simán 60-nak, vagy még többnek is tűnhet.

Nagyon jó kis taktikai helyzetek bontakozhatnak ki, melyhez hasonlót legutóbb a Chromehounds mutlijában láttam, de ez a játék übereli azt hangulatban és összetettségben. Mindenki adott mennyiségű Commands Pointtal kezd, és a cél, hogy az ellenfelét nullára csökkentsük. Ezt bázisok elfoglalásával, az ellenfél tizedelésével, járművek elfoglalásával, vagy egyéb stratégiai sikerekkel érhetjük el. Marha jó hangulata van ezeknek a multiknak, és viszonylag hamar bele lehet tanulni. Emlékszem, ahogy az egyik pályán hangosan kurjongatva rohamoztam meg osztagommal egy dombot a puskámmal, és annyira elkapott a hév, egymás után zsinórban leméSzároltam vagy 15 katonát míg egy hirtelen feltűnő bika tank ki nem lapított. Közelharcnál lehetőség van speciális térdelős és késelős kivégzésekre is, hogy a vezéreket leterítsük. Ahogy azt már megszokhattunk, ebben a játékban is a náciknak vannak a jobb fegyvereik/járműveik. Multiban kifejezetten fontos a (kezdetben semleges) tornyok elfoglalása, nem csak a Commands Pointokért, vagy hogy mi rendelhessünk, hanem azért is, hogy az ellenfelet meggátoljuk az utóbbiban. Nagyon jól lehet kombinálni, hogy az adott helyzetben melyik fegyvert rendeljük, milyen járművet vezessünk, mit foglaljunk el, melyikünk menjen előre támadni stb. Ami talán a legjobban tetszett, hogy a rádiótornyok elfoglalásával olyan poénos trükköket is bevehetünk, hogy megzavarjuk az ellenfél rendelését, vagy akár bele is hallgathatunk a headsetes beszélgetésekbe. Ez utóbbi persze csak haverok esetén érdekes.

Sajnos viszonylag kevesen hallottak még róla, és sokan csak legyintenek a hallatán, mondván, hogy csak egy közepes PC-s cucc, pedig nagyon is tévednek. KOKTO HUN eddig bárkinek is mutatta, simán rá tudta őket beszélni a vásárlásra, és gyakran tartanak vele lanpartikat, így jómagam is meggyőződtem, hogy milyen faintos kis taktikai lövölde az Outfit.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon hangulatos háborús játék, komálom az ilyeneket. Egy gyengéje van csupán, hogy elég korai, első generációs X360 fejlesztés, és ez erősen meg is látszik rajta. Kedves Fejlesztők, ilyeneket nyomhattok még többet is, Gears of War látványvilággal! Ugye nem túl nagy kérés ez? (aranyos csillogó bociszemmel néz)

THE OUTFIT

THQ / RELIC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2-8 xbox live), dd 5.1, 16:9, system link, 480p/720p/1080i, mentés 1mb

✔ nagyszerű online vs multi, kooperatív mód, stratégia elemek
X az értékelés hdtv-vel (vagy monitorral) és xbox live-val értendő

7 pont

NEM KELL FÉLNI, TÚL FOGOD ÉLNI

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON













FÉLELEM

A *Monolith* nevével első ízben még írói pályafutásom hajnalán ta-álkoztam, mikor is a PC-s No One Lives Forever 2 előzetest készítet-em, még az 576 KByte berkein belül. Emlékszem mennyire bejött a stuff, annak ellenére, hogy – ahogy akkor azt megfogalmaztam – „Cate Archer, a bájos kémnő No One Lives Forever-béli kalandjai valamiért soha nem tudták annyira megmozgatni a fantáziámat, hogy vegyem a fáradtságot, és akár PC-n, akár konzolon nekiugor-ak játszani vele". A Monolith aztán jó időre eltűnt a szemem elől, jó pár év múlva került csak ismét a látókörömbe: tavaly a tesztalany FE-AR PC verziójának a demóját, idén pedig a kegyetlen betegre sike-rült Condemned és a FEAR Xbox Live! Marketplace-es demóit nyom-am végig. Egyedül a tesztalany előzetese nem nyerte el maximálisan a tetszésemet (elsősorban a meglehetősen gyengusz grafika miatt), gy féltem is tőle, mikor Martin bejelentette, hogy a kis csomagban, ami a tesztelésre szánt játékokat fogja rejteni ennek a programnak a eljes verziója is ott lesz.

F.E.A.R.

A FEAR egy betűszó-játék: a Félelem ugyanis nem más, mint egy speciális, paranormális jelenségek okainak a felkutatására létreho-zott kommandós elitosztag – tagjai bármikor, bárhol, bármilyen kö-rülmények között bevethetőek… bevethetőek volnának, ha nem a já-ékos irányítására lennének bízva a dolgok. A Condemnedhez ha-sonlóan ugyanis ebben a játékban is igen sok horrorisztikus elem – avarészt flashback – található, így gyengébb idegzetűek nem biztos, hogy könnyűszerrel fogják végigtolni a kalandot… ha egyáltalán vé-gig fogják tudni. A játék kezdeti szakaszában Paxton Fetter után ku-akodunk a FEAR osztag egyik zsoldosaként. Fetter útját mindenhol hullák szegélyezik, még most is, mikor Armachamben, a második Replikáns gyárban az azt elfoglaló SFOD-D team jelenlétének az okát, s célját próbáljuk meg kinyomozni. A feladat már csak azért sem egyszerű, mert zavaró rémálmok, víziók formájában megmagyarázhatatlan látomásokkal kell majd szembesülnie a játékosnak. A FEAR-t úgy képzeljétek el, mint egy átlagos FPS-t, melyben az X-Akták-jellegű, de még inkább az erős japán behatásokról tanúskodó vizuális (horror)elemek igencsak hangsúlyosak.

A játék kezelése pofonegyszerű, a szokványos FPS irányítási metódus. A bal karral lehet mozogni, a jobbal célozni, az RT a tüzelés, az LT a gránát. Az RB-vel lehet az egyes fegyverek között váltogatni, az LB-vel pedig ki-be lehet kapcsolni az időlassítást (slow-mo), a'la Mátrix. Az A gomb az ugrás, az X a fegyverek újratöltése. Az X nyomva tartásával tárgyakat lehet felvenni, kapcsolókat lehet aktiválni, ajtókat lehet kinyitni, stb. Az ajtónyitás amúgy a játék egyik gyengéje, még ha ez első hallásra furán is hangzik. Arról van szó ugyanis, hogy ha a játékos be akar törni egy épületbe, akkor az X nyomva tartásával aktivizálható ajtónyitás szinte óráknak tűnhet, hiszen (főleg nehezebb fokozatokon) minden egyes másodperc számít. A B a közelharc, hosszan való nyomásával el lehet rakni az aktuális fegyvert. Az Y a medikit, azaz a mentőcsomag. A d-pad irányai: fel a gránáttípus választás, le a zseblámpa, a jobb és bal pedig a kinézés adott irányba (nagyon hasznos, nem kell kijönni fedezékből ahhoz, hogy ki tudjunk nézni). A bal kar lenyomása a guggolás, a jobbé pedig a zoomos pontos célzás, ilyenkor – mint az az FPS játékokban már megszokott – lassabban lehet csak haladni. A Start a Pause menü, a Back nyomva tartásával pedig az Objektívák / Pontok vehetőek szemügyre.

A FEAR-ben a megmagyarázhatatlan paranormális jelenségek garmadái ellenére is elsősorban emberi ellenfelekkel lehet találkozni, legfontosabb ismérvük, hogy olyan AI-t tudhatnak magukénak, amelyet én játékban még nemigen láttam. Az Extreme nehézségi fokozaton toltam a játékot, azt azért már az elején leszögezném, de akkor is elképedtem, amikor magam is megtapasztaltam, hogy a FEAR-béli ellenfelek mesterséges intelligenciája mennyire kidolgozott! A katonák nem csak bujkálnak – kúsznak-másznak-guggolnak – hanem az általunk keltett fény-, árnyék-, és hanghatásokra reagálnak, sőt, egymásnak jeleznek. Emellett adott esetben lazán bekerítenek, gránátot, füstgránátot, lőfegyvert, és közelharcot felváltva alkalmaznak, helyzettől függően. Hihetetlen, hogy milyen helyzetekbe keveredtem a game folyamán. Zseniális, pedig mondom: nagyon féltem a játéktól!

Gyorsan tekintsük át a használható fegyvereket, erősségi sorrendben (a menüben beállítható a fegyverek elővételének a sorrendje): a MOD3 Multi Rocket Launcher a legerősebb, közvetlen utána következik a sorban a Type 7 Particle Weapon, majd az MP50 Repeating Cannon. Kétféle pisztoly van a játékban, az SMiS Machine Pistol és az AT-14 Pistol, ez utóbbi a programban található leggyengébb cucc. Van még csomó shotgun, gépkarabély, automata puska, géppuska, persze a kétkezes géppuskafogás nem maradhatott ki.

MARTIN BELESZÓL!

Elmondhatatlanul nem jött be nekem ez a stuff, olyannyira, hogy a véleményemet ez esetben inkább megtartom magamnak. Csak annyit kiabálok bele a világba: nem kellenek a hülye PC-s átiratok! Eredeti konzolos játékokat akarunk!



NEM MINDEN ARANY, AMI FÉNYLIK

…és ennek analógiájára, de megfordítva: nem minden rossz, ami nem csillog-villog. Hát, grafikailag nem egy Prey, vagy Gears of War a FEAR, az egyszer biztos, de tegyük hozzá gyorsan, hogy a dinamikus fényekkel felvértezett, HAVOC-hajtotta stuff igencsak pofás! Sokkalta jobb, mint azt a demo alapján várni lehetett, nagyon meg vagyok vele elégedve. Hangulatilag is nagyon ott van a szeren, bár az események legtöbbje elre letárolt. A hangulathoz nagyon sokat adnak a nyomasztó zenék, és hanghatások, emellett a brutális képi világ – a már említett flashbackek által olyan atmoszférát teremtenek, ami alapján nem kell csodálkoznia azon, hogy miért zsebelt be a játék PC-s verziója jó pár díjat. Szerencsére a multija neten is játszható (Death Match, Team Death Match, Elimination, Team Elimination módokban), és a single játékmód kiterjesztéseként instant akciókban is részt lehet venni.

Finom kis játék tehát a FEAR, s bár nem világmegváltó, de mindenkinek csak ajánlani tudom!

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

F.E.A.R.

VIVENDI / SIERRA
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-16 online), dd 5.1, mentés 800 kb, 480p/720p/1080i, xbox live!

✔ finom akció-horror elegy, kegyetlenül eltalált ai
X rövid, idegesítő ajtónyitások

8 pont

EGY LÉPÉS ELÔRE, EGY HÁTRA

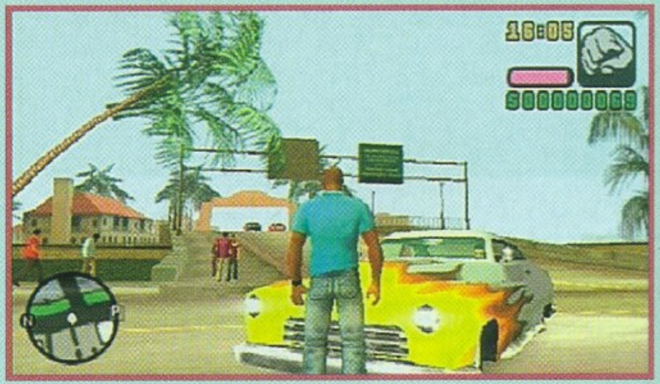
Durrantsunk egyből a dolgok közepébe: a **Vice City Stories** a sorozat harmadik epizódja óta az első olyan rész, ami nem előrefelé mutat, csupán helyben állva toporog. Mindannyian tudjuk milyen óriási hatása volt anno a GTA III-nak: a Vice City a hangulatosabb-nagyobb-több elv alapján erre sikeresen tett rá még egy lapáttal. A San Andreas nagyszerű újításaival és hihetetlen monumentalitásával írta be magát örökre a játékok nagy könyvébe, a Liberty City Stories pedig megmutatta, hogy kézikonzolokon sem lehetetlen nagyban gondolkodni. El is adtak belőle jó néhány millió példányt, mára gyakorlatilag a PSP toronymagasan legsikeresebb és talán legjobb alkotása vált belőle. Szeretjük, elismerjük, tipikus húzócím. A PSP halálát vizionálók közül többen meg vannak győződve arról, hogy nem szabadott volna PS2-re átírni, mert így elvesztette legnagyobb húzócímének exkluzivitását a Sony (odaadta saját magának...). Lehet, hogy így van, majd az idő eldönti, az mindenesetre tény, hogy a San Andreas után eléggé kurta szórakozást jelentett nagykonzolon a LCS – a mani azonban ezúttal is ömlött.

A Vice City Stories-ból ugyanúgy eladnak majd több milliót, mint elődjéből, ugyanakkor lehetetlen nem észrevenni, hogy ezúttal elmarad a mindeddig töretlen fejlődés. A kreatív gondolatokat nyilván átküldték Vancouverbe, ahol párhuzamosan a Bully-t fejlesztették, és az is világosabb a napnál, hogy igazán nagyot a GTA negyedik epizódjának kell majd szólnia, az addig eltelő időben a befolyó dollármilliárdokból kifizetik a büntetéseket és átutalják a havi milkókat Jack Thompsonnak, a cég reklámarcának. Ha feleakkorát fog szólni, mint a GTA III annak idején, már megéri rá várni.

Ha a korábbi részekhez akarjuk mérni a VCS-t, összehasonlítási alapnak adja magát a PS2-es Vice City és a PSP-s Liberty City Stories. Előbbi azért, mert többé-kevésbé folytatása (nem tévedés, folytatása, nem pedig előzménye) vizsgálatunk jelenlegi tárgyának, utóbbi pedig az azonos hardverkörnyezet miatt jó referencia. Nyilván mindenkit más fogott meg annak idején a bűn városában, ami számomra a mai napig emlékezetessé tette, az a hamisítatlan nyolcvanas évekbeli hangulat volt, melyet minden percében olyan energiával sugárzott, mint nap a meleget (cenzúráztam az eredetileg ideírt hasonlatot). Neonfények, béna ruhák és hajak, korhű verdák és motorok, instant nosztalgiát kiváltó zenék – a korszak összes védjegye végtelen precizitással lett beintegrálva a játékba. Örülhetünk, a város ugyanis egy az egyben ugyanaz, mint nagytestvérében, akik azzal eltöltöttek néhány tucatnyi órát annak idején, most becsukott szemmel is képesek lesznek eligazodni, minden az eredeti helyén van ugyanis (és igen, most is előkerül a helikopter az irányítható egységek között). Másik oldalról persze felfoghatjuk ezt hátrányként és a készítők lustaságaként is, sok helyen ugyanis nem kellett belenyúlni a városba: ugyanazok az épületek, emberek és járművek teszik élővé a várost, mint korábban. Ami még változatlan, az a hihetetlen hangulat, színvilágában minden idők egyik legjobban eltalált játéka a VCS, a PSP kimagasló minőségű képernyője pedig erre még rá is tesz egy lapáttal. Akárcsak a zene: nem íródhat GTA cikk anélkül, hogy meg ne dicsérnénk a hihetetlen mennyiségű és minőségű muzsikát. Aki nem töltött el céltalan kocsikázással és zenehallgatással néhány órát valamelyik GTA játékban, az nem képes megérteni teljességében a sorozatot. Mégis melyik más játék képes kiváltani azt, hogy elindulva egy küldetésre az utolsó pillanatban rántjuk félre a kormányt és teszünk egy kis kerülőt a vérfürdő előtt csakis azért, mert a rádióban éppen egy olyan szám kezdődik, amit meg KELL ezredszer is hallgatni. A Vice City Stories zenéje nyilván csak azokra lesz ilyen hatással, akik 30 körüli vagy a fölötti vén szivarok, fiatalabbak talán egy legyintéssel vesznek tudomást a kínálatról: hiszen ezt alapból tudnia kell bármelyik GTA játéknak. Ha pedig már úgyis a hangoknál tartunk kisfiús örömmel fogadtam Gery Busey szinkronhangját az egyik főbb szerepben, fent nevezett









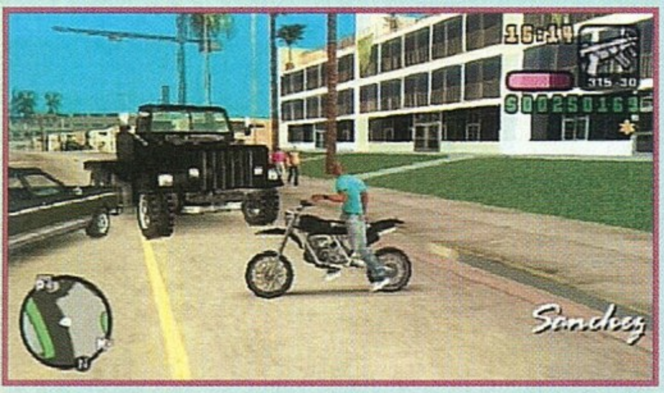


úriember ugyanis pont a nyolcvanas években ontotta a moslékabbnál is moslékabb B-filmeket, imádtam… Érdekes színvonal-ingadozás figyelhető meg egyébként a hangoknál, ami főleg akkor tűnik ez fel, ha fülhallgatóval játszunk. Míg a fontosabb átvezető jelenetek és a zenék kifogástalan minőségben szólnak, addig a kevésbé jelentősek agyon vannak tömörítve, vélhetőleg azért, hogy ráférjen a terjedelmes anyag az UMD lemezre. Nem zavaró, de mindenesetre érdekes, kezd a majdnem két GB kevés lenni a kézikonzolos játékokhoz…

Emlékszik még valaki Lance Vance-re a Vice City-ből? Na itt az ő testvérének életútját követhetjük nyomon attól a pillanattól kezdve, hogy a seregben elkezdenek sűrűsödni körülötte az események. A naiv és jószívű Vic-nek némi készpénzre lenne szüksége, ezért hamarosan beszáll a pszichopata főnöke fegyver, drog, és k*rva bizniszébe. Elég vicces, ahogy kezeli a szituációt, kezdetben kéreti magát minden küldetés előtt, mondván, csúnya dolgok ezek, aztán öt perc múlva megöl vagy tíz embert, leoszt némi port a közeli óvoda előtt, majd megy sírni a laktanyába, hogy ez igazán nem szép dolog. A játék talán leggyengébb pontja a sztorivezetés: a karakterek kétdimenziós papírmasék, a motiváció és a logika teljes mértékben hiányzik a történetből, Vic pedig hol olyan, mint egy tömeggyilkos, hol pedig egy nagyra nőt lúzerre emlékeztet. Aztán egyik pillanatról a másikra kinyírja éppen aktuális megbízóját csak azért, mert az veri a feleségét, és ettől a pillanattól kezdve módszeresen átveszi a város feletti irányítást. Értem én, hogy egy ilyen típusú játékban nem a karakterfejlődésre és a végtelenül összegubancolt szálakra helyezik a hangsúlyt, de egy idő után inkább elnyomtam az átvezető jeleneteket, mert fájt a bárgyúságuk. Ami a Liberty City-hez képest jelentős változás, az a küldetések hossza (és a számuk, a VCS sokkal-sokkal hosszabb a korábbi PSP-s GTA-nál), még ha az összetettségük nem is változott. Nem történt persze más, csupán több küldetést egymás mögé fűztek, mondjuk vezetünk, rendet teszünk egy üzletben, végül pedig üldözés következik. Mi ezzel a gond? Hogy ha bebukjuk, akkor előről kell kezdeni mindent. Az egy dolog, hogy a kórház, mint ahogy más korábban megszokhattuk rossz üzlet, a fegyvereinkért fizetni kell 2000 dollárt, keríteni egy jó verdát, majd beszállni a taxiba, ami az aktuális küldetés helyszínére visz. Ha visszatöltjük az állást, akkor van ugye fegyver meg kocsi is, viszont lehet, hogy a fél várost át kell utaznunk utána, hogy a megfelelő helyszínre érjünk. A kedvencem az volt, amikor drága testvérünk megérkezett a repülőtérre, ahol egy konkurrens banda azonnal lecsapott ránk. Egyikünk vezetett, a másik célzott, finoman szólva sem volt könnyű átverekedni magunkat így a fél városon. Amikor ez mégis sikerült, rögtön tíz fegyveres közé dobtak be minket, akik minden oldalról körülvettek. Nem ragozom tovább, kb. nyolcadszorra sikerült csak megcsinálni. Ha megöltek, akkor ugyanis lehetett onnan újrakezdeni, hogy meglátogatjuk a repteret…





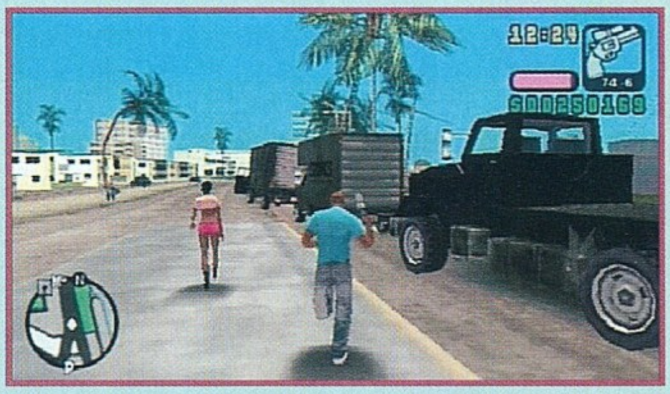


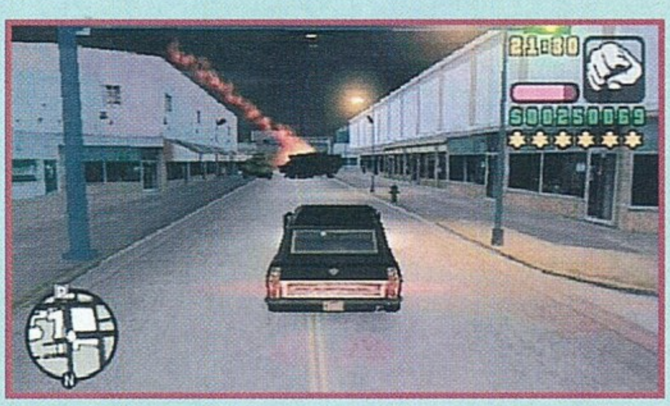


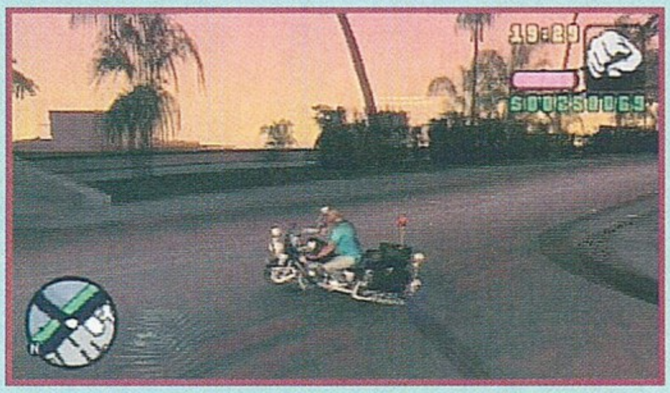
Továbbra is nagyon hiányzik a kamera forgatásának lehetősége, pláne amikor tűzharcba keveredünk. Ha valakinek esélye adódik közel kerülni hozzánk akár csak egy konyhakéssel is, akár már nyomhatjuk is a visszatöltést, az ilyen szituációkat ugyanis a külön életet élő kamera nem képes kezelni. Külön mókás helyzetek alakulnak ki, ha egy szobába bemegyünk, ami tömve van ellenfelekkel. Szűk helyeken eleve megemelkedik a kamera, ha itt célpontot választunk, akkor ráadásul elkezd szerencsétlenkedni, hogy bele ne ütközzön a mögöttünk lévő falba, közben pedig röhögve rommá lőnek minket. Ne az legyen már a normális, hogy a belépés előtti töltőképernyőn már őrült módjára nyomkodjuk az ellenfélválasztó gombot, hogy mi tudjuk elsőnek lőni. Ugyanezen okok miatt szerintem mindenki hanyagolja a közelharci fegyvereket, nem csak azért, mert a géppuska nagyobbat sebez a késnél, hanem mert miközben mi látványosan pillangózunk, a testünk fél tárnyi ólommal lesz nehezebb. Ezzel azonban a sirámoknak vége is van, a birodalom kiépítése pedig kimondottan szórakoztató. Miután véglegesen átvesszük Marty üzletét (én véletlenül keresztülhajtottam rajta kocsival, ez elég érv volt ahhoz, hogy az emberei nekem dolgozzanak a későbbiekben), a városban működő bandák szétszórt épületeit kell elfoglalni. Ennek a rendje nagyon egyszerű, oda kell menni, kicsit lövöldözni, aztán leverni az épületet és ráépíteni a saját üzletünket. Ez lehet sokfajta, belekóstolhatunk a striciskedésbe, a fegyverkereskedelembe, a dealerkedésbe és még megannyi illegális dologba. Az üzlet tovább is fejleszthető, amire nem szabad sajnálni a pénzt, ugyanis naponta annál többet fog tejelni, minél többet költöttünk rá. Az már csak a hab lenne a tortán, hogy ezekben a bűnbarlangokban küldetéseket is kaphatunk, de ezek elég unalmasak, semmit nem veszít, aki kihagyja. És most jön az adu ász: ezeken a helyeken menteni is lehet, így hamar tele tudjuk szórni a várost mentőhelyekkel, amire szükség is lesz.

Pénzszerzésre egyébként millió lehetőségünk van, ezekről nem is kívánok külön írni, szinte bármelyik korábbi GTA cikkünk fellapozása elégséges ezek megismeréséhez, nincs itt semmi igazán komoly újdonság. Ami ezek közül nagyon közel állt az én szívemhez, az a versenyzés. Már korábban elgondolkodtam azon, hogy a Midnight Club sorozatot milyen könnyen lehetne integrálni a GTA-ba. Itt is tolhatjuk a versenyeket autóval, motorral, quaddal, amivel akarjuk, és az élmény nagyjából 100%-osan ugyanaz, mint az említett sorozatban. Persze amiből külön el lehet adni akár több milliót, azt miért ne használná ki egy Take2-Rockstar páros, nemde? Miért érzem én úgy, hogy a GTA 4 után nem sokkal fog kijönni a Midnight Club negyedik epizódja? Az egész történet persze nem szól másról, mint maga a Vice City Stories: a pénzről. Van aki ilyen úton szerzi meg azt, míg mások eltérő eszközöket vetnek be. Abban azért bízom, hogy a Rockstar innen tovább fog tudni lépni PSP-n is, azt ugyanis egy másodpercig sem vonom kétségbe, hogy a sorozat szám szerinti negyedik epizódja mindent letarol. De mi lesz a PSP-vel? Kapunk újabb „Stories"-okat minden évben, vagy végre lépünk itt is egy újabbat előre?

Vega







MARTIN BELESZÓL!

Egyrészről lehet úgy vizsgálni a dolgot, hogy mennyire szuper dolog egy ilyen volumenű game hordozható formában való megjelentetése a sok minőségtelen és/vagy értékes tartalom nélküli, full gagyi handheld stuff között, ugyanakkor fanyaloghatunk azon is, hogy mennyit veszt egy nagygépes játék az élvezeti értékéből a különböző butításoknak és programozási hibáknak köszönhetően. Ezt kedves vásárló, neked kell mérlegelned. A Vice City Stories a kompromisszumok játéka.

GTA: VICE CITY STORIES

ROCKSTAR GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (wi-fi 2-6)
mentés 768 kb

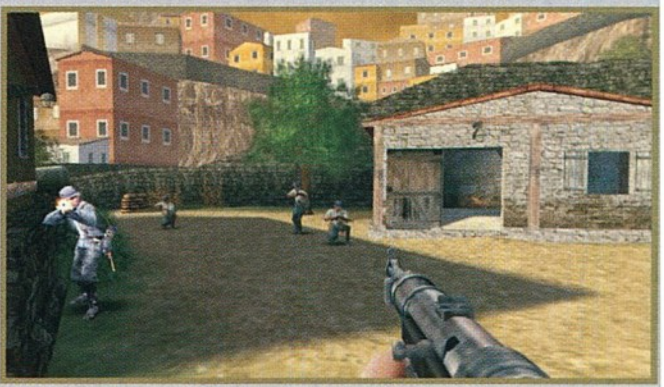
✔ ebből megint milliókat fognak eladni, teljesen megérdemelten
X hol van az eddig töretlen fejlődés?

9 pont

MULTI MÓKA MEDAL MÓDRA







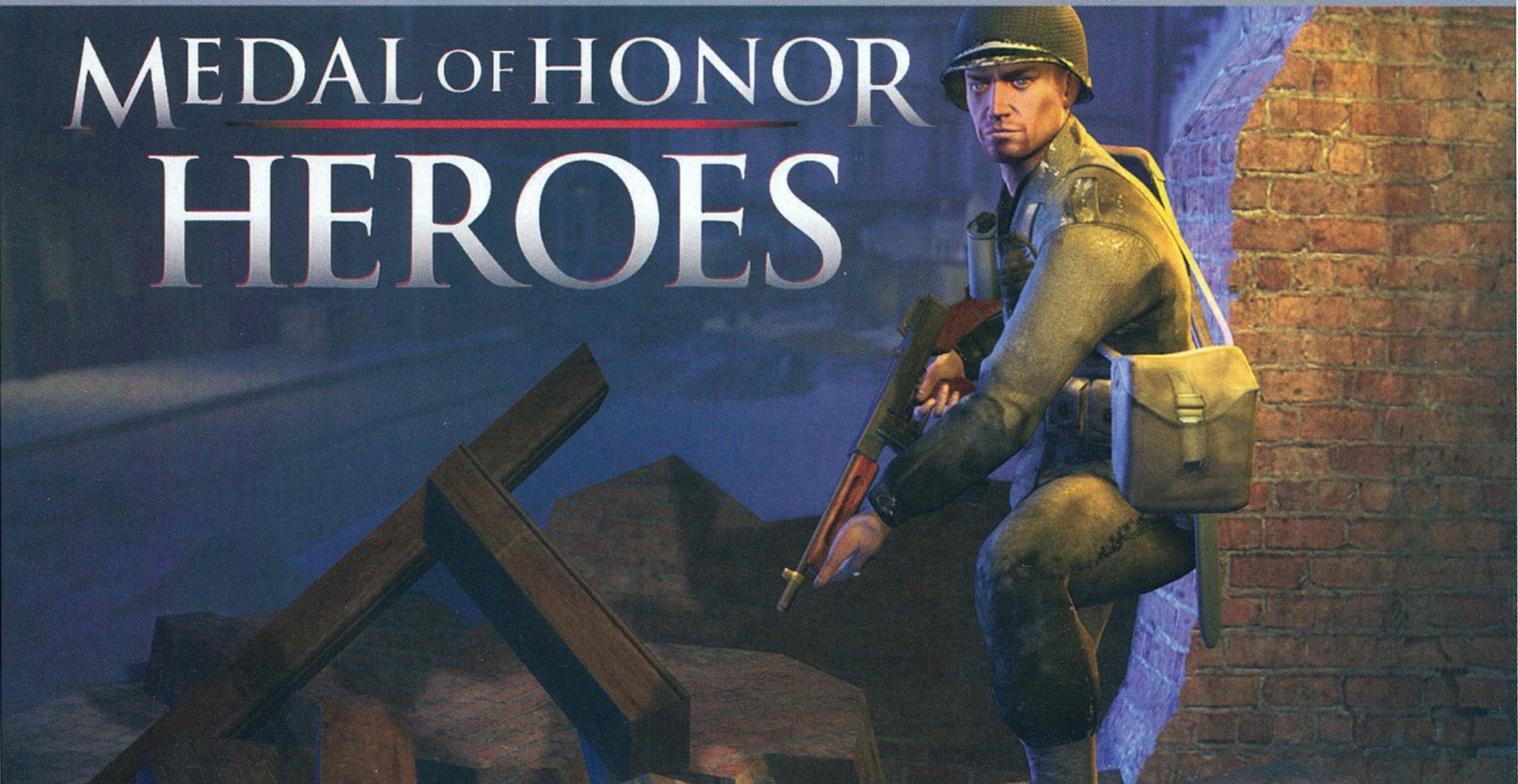
Különös véletlen, hogy ebben a jubileumi, századik Konzolban éppen Medal of Honor játékot tesztelhetek. Utoljára az 576 KByte nem kevésbé emlékezetes, 2002. decemberi, vagyis utolsó számában volt szerencsém MoH játékról írni. Akkor a Spearhead alcímű PC-s expanzió került hozzám, ami olyan jól vizsgázott, hogy még a címlapon is helyet kapott (tudjátok: „Berlin felett ég az ég"). Annak ellenére, hogy csak rövidke kiegészítő volt az Allied Assaulthoz, egyszemélyes kampánya legalább annyira ki volt dolgozva, mint ütős multiplayer része. Egészen más a helyzet a **Medal of Honor: Heroes** esetében. Ez egy kétarcú game. Egyedül játszva felejthető, összecsapott program. Többjátékos módban viszont kegyetlen jó szórakozás.

AZ EDDIGI LEGJOBB FPS

Le a kalappal az EA szakemberei előtt, amiért nem egy korábbi PS2-es rész butított átiratát tolták az arcunkba, hanem direkt PSP-re készült verziót, amiről ráadásul kijelenthetjük, hogy az eddigi legjobb FPS a platformon. A Heroes ékes bizonyítékul szolgál arra, hogy – némi áldozat fejében – igenis lehet épkézláb FPS-t gyártani erre a „félkarú" konzolra. Látszólag semmi forradalmi nincs az irányításban: analóggal mozgunk, a jobb oldali négy gombbal nézelődünk, R-rel lövünk. Választhatunk más gombkiosztást is, de szerintem ez a legjobb. Igazából magam sem értem, mitől lett jól játszható a Heroes, de tény, hogy működik. Valószínűleg a kifinomult, célzást segítő automatikában rejlik a titok. Diszkréten, feltűnés nélkül végzi dolgát az Aim Assist és Strafe Assist. Nincsen tehát kiábrándító lock-on rendszer, ám némi kompromisszumra azért nem árt felkészülni. Kezdve ott, hogy a négygombos nézelődés sosem lesz olyan precíz, mint az analóg karos, pláne nem olyan, mint az egeres. Ezenkívül picikét lassabb a játék, mint az FPS-ek általában. Emberünk viszonylag lomhán szedi a lábát, habár képes futni, de csak rövid ideig, és nem is egyszerűen. Futáshoz az analógot kell kétszer egymás után villámgyorsan előre tolni, ami nem a legkellemesebb mozdulat hüvelykujj számára. A Négyzetet és Kört is lehet kétszer nyomni, ilyenkor nagy sebességgel fordulunk balra, illetve jobbra. A távcsöves puskák használatán is lett volna még mit csiszolni, mert teljes ráközelítésnél túl nagy léptékben ugrik a célkereszt, nehéz célba venni a távoli emberek buksiját. Selecttel ugrálni tudunk, fedezék mögül kilesni pedig az L + jobbra/balra nyíllal. Homokzsák vagy ablak mögül az L+R kombinációval tüzelhetünk.

LAPOS SZTORI, PRIMITÍV FELADATOK

A cikk bevezetőjében már rávillantottam a játék árnyoldalára, de most lássuk közelebbről a sztori mód gyengeségeit. A soványka történet szerint három amerikai hős bőrébe bújva, összesen 15 misszióban veszünk részt Olaszország, Hollandia és Belgium hadszínterein. Mivel a missziók – a másodlagos feladatok mellőzésével – nem tartanak tovább átlag negyed óránál, így a teljes küldetéssorozat is csupán 15 x 15 percet vesz igénybe, ami kevesebb, mint 4 óra, vagyis egy szűkre szabott délután. De nem







is a játék rövidsége a fő baj! Inkább az, hogy a feladatok teljesen primitívek (menj érte, vedd fel, gyere vissza), a sztori lapos, a fekete-fehér dokumentumfilmekről meg lerí a „kötelező kellék" szerep. A történetnek nincs se füle, se farka, az egész karriermód csak arra jó, hogy megismerjük a – valóban nagyon hangulatos – helyszíneket, s felkészüljünk az online játékra. Sok mindent lenyel az ember, de azt, hogy sztori módban rábukkanjunk az ellenfél respawn helyére, nem szívesen. Az is durva, hogy egy olyan izgalmas téma, mint Enigma ellopása, itt másodlagos feladatnak számít, és csak fel kell venni egy asztalról, ahol őrizetlenül hever. Ellenfeleink ostobák, céltalanul rohangálnak, csak alkalmanként keresnek fedezéket. Bajtársaink még náluk is hülyébbek, ők fedezéket sem keresnek, viszont örömmel beleszaladnak a gránátokba. A Campaign mellett találunk egy Skirmish (magyarul: csatározás, csetepaté) nevű egyszemélyes módot, ez sima deathmatch gépi ellenfelek részvételével. Arra megfelel, hogy 5-10 perces vagy akár félórás meneteket nyomjunk vele utazás közben, de gyakorlásra már nem az igazi, hiszen a Skirmish kihívása elenyésző ahhoz a nehézséghez képest, amit a netes játék valódi ellenfelei közt tapasztalunk. A becsület(rend) kedvéért Veteran szinten végigrohantam az összes pályán, sőt nekiálltam Hero fokozaton is, de amióta kipróbáltam az online multit, bevallom, eszem ágában sem volt szólóban játszani.

KIFOGÁSTALAN LÁTVÁNY

A korábbi MoH játékok gondoskodtak róla, hogy hozzászokjunk a temérdek clipping hibához. Sajnos a Heroes sem töri meg a hagyományt, néha egészen hajmeresztő jeleneteket produkál (katona átsétál a falon), mégsem szabad kiakadni ezeken, mert egyébiránt kifogástalan a látvány. Nem PS2 színvonal, de azért szép. A pályák feltűnően nagyok és zegzugosak, ordít róluk, hogy multira lettek tervezve. Rengeteg belső tér, átjáró, odú, ablak, lőrés és alagút vár felfedezésre. Találunk díszítőelemeket is szép számmal, például tankokat és teherautókat, amik sajnos nem vezethetők, és még csak fel sem robbanthatók (ahogy semmi a játékban), de fedezéknek megteszik. Képfrissítési problémák nincsenek. A textúrák itt-ott csúnyácskák, máshol viszont kifejezetten csinosak, például a házak falain vagy a kőhíd felületén. Szép nagyon az időjárási viszonyok megjelenítése (pályánként változó), s a fák lombkoronái is. A fegyvereknél látjuk, ahogy a töltényhüvelyek oldalt potyognak kifelé. A reload-animációk különösen élethűek. A puskák ropogása és dörrenése még egy lapáttal rátesz a látványra. Audio téren amúgy elég erős a program. Zenét csak a menüben hallani, viszont környezeti zajokra játék közben is felfigyelhetünk. Például a havas belga erdőben a szél süvítése mellett varjak krákogása töri meg a csendet. Brutálisan néz ki a gránátok robbanása is! Ha a közelünkben történik, de túléljük, látásunk átmenetileg torzul, szédelgünk, belassul az idő – nagyon hatásos! Tetszett még, hogy mindenhol látszódnak (rövid ideig) a golyónyomok. A játék továbbra is vérmentes, és a korábbi gyakorlattal ellentétben már horogkereszteket sem látunk sehol. Oké, ha ez valóban megelőzi a gyerekek neonáci tömeggyilkossá válását, legyen így.

INTERNETEN 32-EN

A Heroes legnagyobb érdeme kétségtelenül az internetes játék, ahol pályánként, egy időben akár 32-en irthatjuk egymást. Aki most csatlakozik először, annak előbb egy ingyenes regisztráción kell átverekednie magát. Ha ez megvan, nincs más hátra, mint az EA Nation dizájnos felületén, a Lobby oldalon beszállni egy folyamatban lévő játékba, esetleg kreálni sajátot. Választani kell szövetségesek és nácik között (amennyiben csapat alapú játékról van szó), rábökni a kedvenc fegyverre és uniformisra (rózsaszín pizsama és pöttyös alsónadrág rulez!), s már töltődik is a pálya. Azt, hogy mennyire jó móka az online multi, mi sem példázza jobban, mint a „muhaha" nicknevű user lelkes hozzászólása az 576konzol.hu fórumának PSP topicjában:

„Hihii nagyon jó volt a MoH Heroes online! Öcsém, 32 ember 1 pályán, nagyon durva.

A bázisunknál, a kirobbantott ház falánál guggoltak 5-en egymás mellett, és védték a zászlót. Azt a tűzerőt látni kellett volna. A havas erdei pálya isteni. A zászlófoglalás a híd közepén, a folyó egyik partján mi, a másik oldalon az ellenség. Ecsém! Sortűz ment egyik oldalról a másikra! :D Meghalok ettől komolyan. És ez mind PSP-n! :D Mikor lejöttem, 106-an voltak fent!"

A hatféle online játékmód közül csak a Deathmatch kötetlen őrjöngés, a többi csapatjáték. Hosszú lenne részletezni az Infiltration, Domination, Demolition, Hold the Line és Battlelines szabályait, de aki megveszi a játékot, úgyis megtalálja mindnek a leírását az igényesen szerkesztett, magyar nyelvű füzetben. Amúgy jelenleg a Deathmatch és Infiltration (a zászlólopkodós) a legnépszerűbb játékok. Az összehangolt csapatmunka egyelőre nem erőssége az online népnek, úgyhogy amikor az Infiltration eljut odáig, hogy néhányan spontán beállnak védeni a bázist, a többiek meg mennek az ellenfél zászlójáért, az már nagy eredmény. Legtöbbször azonban kaotikus csatamezőn találjuk magunkat, ami talán betudható a normális kommunikáció hiányának is. Persze van egy chat felület, de azt rohadt macerás használni, hatszor megölnek, mire két szót bepötyögsz. Voice chat lenne az igazi, ám headset támogatás nincs a programban.

Fegyverek tekintetében jól áll a Heroes. Mindenki megtalálja az ízlésének megfelelő puskát. Nekem a német maschinenpistol (MP40) a kedvencem, elég nagy a tárja, és rendesen sebez messziről is. A profibbak, úgy vettem észre, legszívesebben Shotgunt vagy Karabinert használnak. Aknavetővel inkább csak lámák rohangálnak, akik vaktában rakétáznak maguk elé. A kézigránát mindenkinek kedvence, ráadásul 4 darab az alapfelszerelés része. Olykor egymás dobálásába fajul a harc, minek következményeképp nem látni és hallani mást, csak robbanásokat mindenfelé. Ettől aztán a hangulat tényleg olyan, mint egy csatatéren. Azért az online bulinak is vannak fogyatékosságai. Elég nagy baj, hogy nincsen team-deathmatch. Kisebb baj, de bosszantó jelenség, amikor újjászületésünk pillanatában azonnal lelőnek. Nem lehet mit kezdeni a csalókkal sem. Van néhány hacker (?), akiket hiába lövünk, nem halnak meg. Lehet, hogy csak hirtelen játszottam túl sokat, de pár nap után monotonná vált már online játék is. Az unalom ellen azonban megoldást jelenthet a játék hivatalos honlapjáról letölthető szoftver, minek segítségével házi pécénkből tudunk szervert varázsolni. Ez nagy királyság, hiszen jelszóval is védhetjük játékunkat, garantálva ezzel baráti társaságunk számára a zavartalan, igényes online szórakozást.







Nem hazudok, ha azt mondom, a Heroes egyike az eddigi legszórakoztatóbb élményeimnek PSP-n. Napokig alig bírtam letenni, volt hogy csak az aksi lemerülésekor vagy barátnőm türelmetlen pillantásainak hatására tudtam elszakadni tőle. A végértékelésnél azonban semmiképp sem hagyhatjuk figyelmen kívül az egyjátékos és többjátékos mód közti jókora szakadékot. Azok számára, akik rendelkeznek drótnélküli netkapcsolattal, nyugodt szívvel ajánlható a Heroes. Így a game 8 pontot ér. Csupán az offline részért én nem szaladnék a boltba megvenni – az magában csak 6 pont. Rakjuk össze a kettőt, így jön ki a 7 pontos végeredmény.

Persze egy próbát talán mindenkinek megér a játék, már csak azért is, mert a Heroes sikeresen megtörte a PSP platform FPS jegét. Talán egy következő MoH majd gazdagabb tartalommal szolgál, nem is beszélve a jövőre esedékes Call of Dutyról! Addig azonban egyetek sok bejglit, ünnepeljetek a családdal, bulizzatok pezsgővel, vizsgázzatok sikerrel, és gyertek online multizni!

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Ez a PSP-s MoH megint olyan szitu kicsit, mint a Vice City Stories. Nézheted úgy, hogy amit a PS2 verziókhoz képest kapsz, az azért eléggé bicegős élmény, de a másik oldalról közelítve meg elég komoly dolog, hogy egy hordozható gépre végre ilyen zsír FPS-t tudtak összehozni. Ha nincs lehetőséged multizni, e két szempont alapján kell mérlegelned. Ha van, szerezd be bátran, mert a többjátékos módtól mindeni el van ájulva. Én 8-at is megadnék rá.

MEDAL OF HONOR HEROES

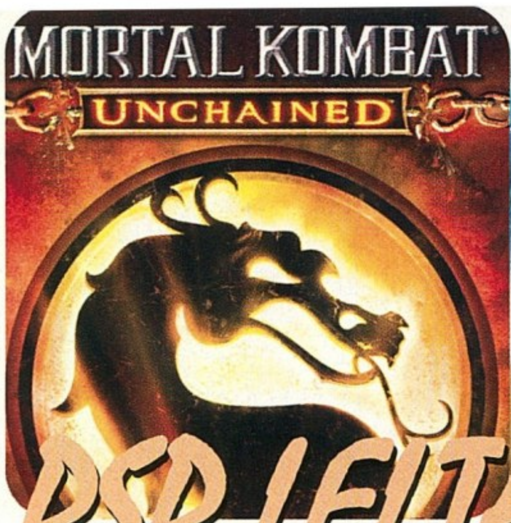
ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

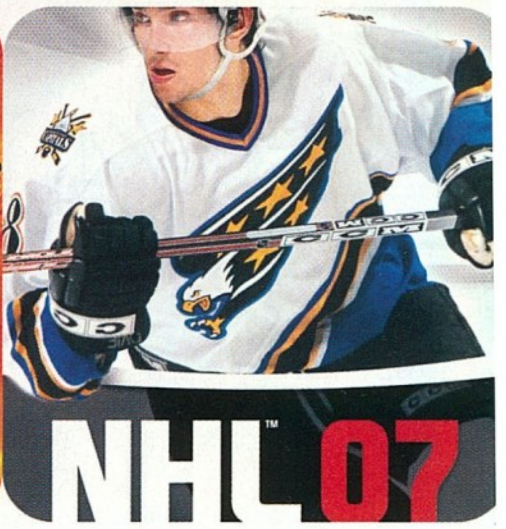
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (ad-hoc 2-8, online 2-32), mentés 128 kb

✔ végre egy használható fps, remek online multi
X elhanyagolt egyjátékos mód

7 pont



PSP LELTÁR

MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

A Mortal Kombat sorozat szerencséje, hogy mindig lesznek rajongói – mert a világ egyébként már régen túllépett rajta. Nem is ok nélkül. Elég csak ránézni az Unchained-re, ami nem más, mint a (kritika által dicsért) 2004-es MK: Deception átirata. Talán igazságtalan vagyok, de amit itt látunk, az egyszerűen gagyi. Kínosan mozognak a figurák, szánalmasan sok vér fröcsköl, sokat tölt, és olyan minijátékokkal égeti magát, mint a Chess Kombat vagy Puzzle Kombat, ami egy potyogtatós, rosszul sikerült Tetris-Lumines utánérzés. Szegény MK! Hol van már az idő, mikor digitalizált grafikájával nagyot robbantott, és brutális kivégzéseivel kiverte a biztosítékot? Emlékeinkben. Az Un-



chained grafikája 3D, de közel sem olyan szép, mint a Tekken DR. Kisebbek a karakterek, sötétebb a kép, kidolgozatlanabb a háttér. Érződik, hogy átirat. A többemeletnyi, DOA szerű zuhanások azért jópofák, és a harcosok három különböző stílusa is a játszhatóság javára válik. Szívesen megnéztem volna a Konquest módot, ami állítólag egy mászkálós játékba ágyazott tutorial, de nem sikerült, mert saját profilt kért hozzá a játék. Amit viszont nem engedett gyártani, mondván, nincs elég hely a memkártyán (384kb). Pedig volt, bőven! Próbáltam többször, ki-be kapcsoltam a masinát, de csak nem működött. Érthetetlen! Hozzáteszem, dobozos, bolti verzió járt nálam.



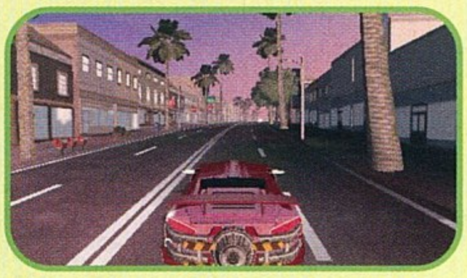


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

6 pont

L. A. RUSH

A változatosság kedvéért illegális autóversenyek világába kalauzol az L.A. Rush. Jár hozzá sztori is: a dúsgazdag street-racert kisemmizik, ugrik a kacsalábon forgó palota meg a verdák, kezdheti nulláról a vagyon és a renomé felépítését. A grafika tetszetős, bár feltűnő a textúrák hiánya, de ettől cell-shading szerű a látvány, ráadásul gond nélkül produkál megfelelő sebességérzetet és nagy látóteret a program. A különböző napszakokban szemünkbe villanó lens flare effektek különösen hatásosak. A kocsik irányítása messze nem realisztikus, viszont élvezetes. Az útvonal kötetlen. Öt jókora, forgalmas városrészen autózhatunk kedvünkre. Nem árt ügyelni a többi autósra, főleg piros lámpáknál és kereszteződéseknél, mert ha vadu-



lunk, hamar lekapcsolnak a zsaruk. Jó nagyokat lehet karambolozni, és vannak ugratók is szép számmal. Gyalogosokat nem látni, ezért elütni sem lehet őket, vagyis relatíve békés a játék, ajánlható kisebbeknek is. Karriermódban egymás után nevezünk be különböző versenyekre, melyek többsége fizetős. A fontosabbak persze drágábbak is, úgyhogy ha valami nagy megmérettetést elveszítünk, kezdhetjük újra összekuporgatni a szükséges lóvét a kis versenyeken. Tuningolás és díszítgetés alig van, találunk viszont ad-hoc multit 4 főig, valamint egy PSP exkluzív, bizarr minijátékot, ahol Tony Hawk szerű trükköket kell bemutatni autónkkal egy rámpákkal teli arénában.



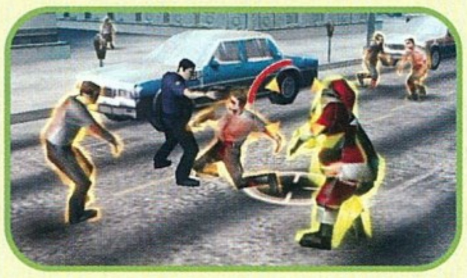


MÁS VERZIÓ: PS2, X

6.5 pont

INFECTED

Közeledik a Karácsony! Szebb alkalom nem is lehetne, hogy zombik lepjék el New York városát. Az utcákon pánik uralkodik, egymást harapdálják a korábban békésen shoppingoló járókelők. Egy, csak egy legény immúnis a vidéken: Officer Stevens, a játékos által irányított zsaru, akinek számtalan avatar közül választhatunk megjelenést. Magára öltheti akár a Slipknot és Chimaira bandatagok külsejét, akik egyébként zenei aláfestéssel szolgálnak az ünnepi mészárszékhez. Emberünk az analóg segítségével mozog és forog minden irányba, arra is, amerre nem akarjuk. Az élőhalottakat kétféle fegyver kombinált használatával tudjuk kinyiffantani; előbb sima lőfegyverrel legyengítjük őket (X), majd egy speckó puskával, véres robbanást okozva



szétloccsantjuk halni nem akaró testüket (Négyzet). Célzásra nem lesz gondunk, ezt teljes mértékben a lock-on rendszer végzi (R). Sima karriermódban 35 pályát kell megtisztítani, ami leírva soknak tűnhet, de valójában nem az, mert jó, ha 5 percig eltart egy-egy terület fertőtlenítése. Sajnos a játékmenet pont annyira sekély és monoton, mint ahogy azt elképzeljük, habár sokat dob a hangulaton a láncfűrészes mikulás-zombik serege, a kombó szisztéma, valamint az online világtérkép, ahol csekkolhatjuk, mely városokba jutott el az általunk útjára bocsátott vírus (avatarunk terjeszthető). Ad-hoc módban maximum nyolcan lőhetjük egymást, az internetes szekció viszont kizárólag 1-1 elleni küzdelmet engedélyez.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

6 pont

NHL 07

Az Electronic Arts első PSP-s jéghokija hozza a megszokott NHL színvonalat. Kinézete korrekt, habár látszik, hogy butított PS2 grafika (főleg a jég felületén), de végtére is nincs semmi hibája, fut szépen, gond nélkül. Játszhatóságával sincs baj. Eleinte kicsit furcsa az analóggal manőverezni, de hozzá lehet szokni. Minden korábbról ismert játékmód és opció tiszteletét teszi: World Tournament, Season, Exhibition, Free-for-All és persze a menedzselős Dynasty mód. Utóbbi pont ugyanaz, mint a PS2-es verzióban, így hát kompatibilisek is egymással, szépen át lehet tölteni a mentett állásokat egyik gépről a másikra. A multiplayer szekció barátságos, ad-hoc és online lehetőségeket kínál. A repertoár tartalmaz még egy Shoot-out nevű, haszontalan



kis minigamét, ami ugyan rohadt idegesítő, de így vagy úgy, tényleg nem árt gyakorolni a pontszerzést, ugyanis viszonylag nehéz a játék. Gólt lőni korántsem könnyű feladat. Tetszett még a replay funkció, melynek instant változata a látványos pillanatokat automatikusan megismétli, de manuálisan is kockázható bármely jelenetet. A játék egyetlen furcsasága, hogy alapbeállításként oldalnézeti kameraállás van értelmezve. Ezt gyorsan lecseréltem a számomra használhatóbb, klasszikus, vertikális nézetre. Ajánlom mindenkinek, tegyen hasonlóképp, de még a meccs előtt, mert valami érthetetlen okból játék közben nincs rá lehetőség.

Stiletto





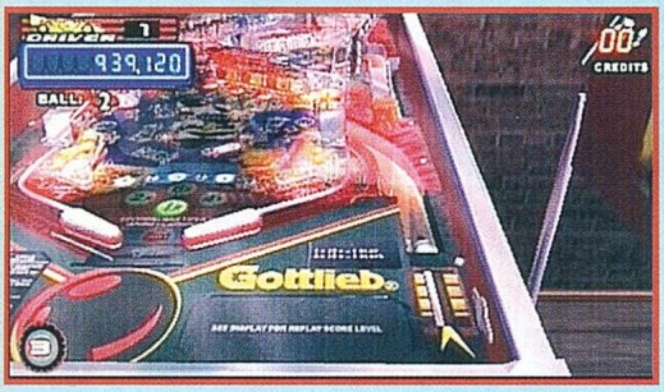
MÁS VERZIÓ: PS2, X360, X

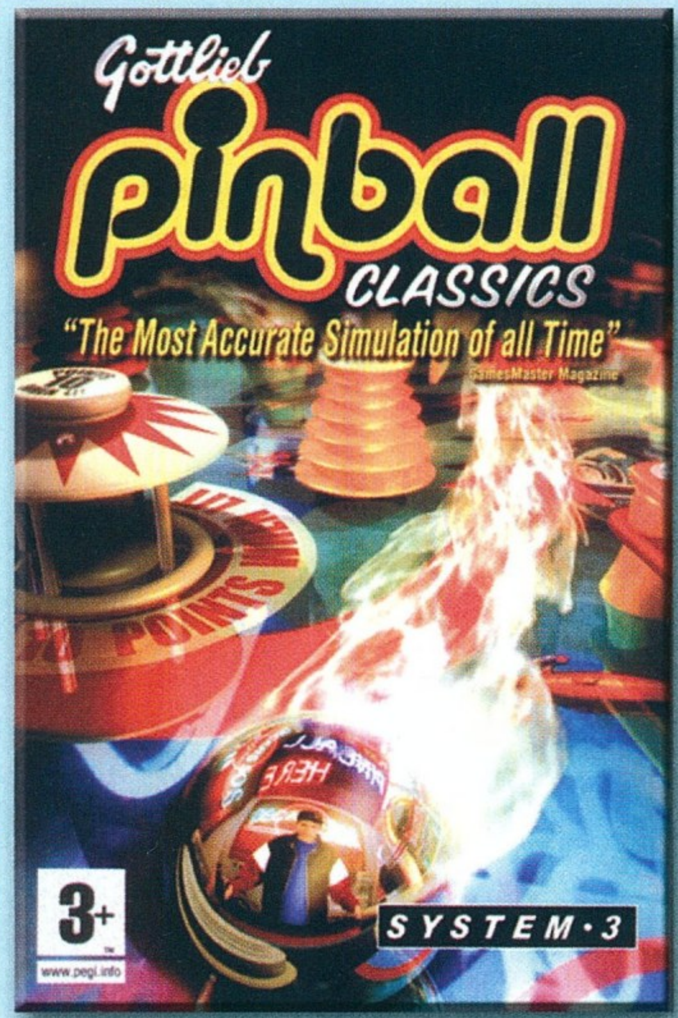
7.5 pont

KAROK, ÜTKÖZÖK, CÉLLPONTOK, RÁMPÁK, PÖRGÔK, HURKOK, MÁGNESEK, SÁVOK, ÁTJÁROK













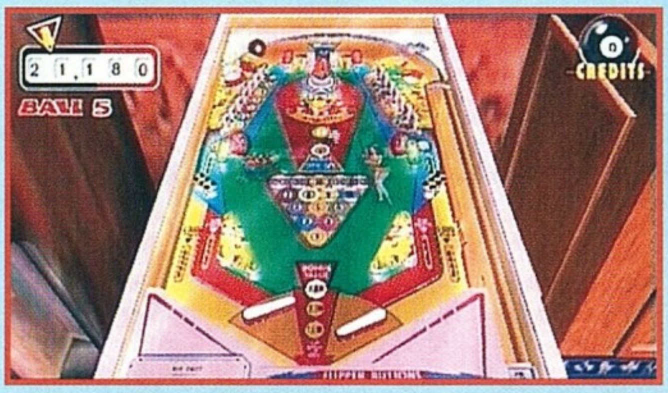


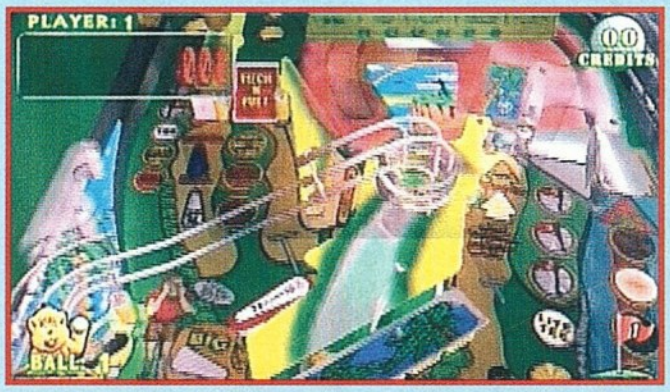
Mielőtt mohón a flipperekre vetnénk magunkat, előbb hajtsunk fejet két játéktörténeti nagyság előtt, akiknek ezt a bámulatos kollekciót köszönhetjük. Egyik a Gottlieb vállalat, ami 1930 körül alakult, s a flippervilág egyeduralkodója volt az ötvenes, hatvanas években. Cirka 200 gépet dobott piacra, és számos újítást is bevezetett (például flipperkarok alkalmazását a flippereken). Főhajtásunk másik tárgya a nyolcvanas évek végének meghatározó fejlesztőcsapata, a System 3. ők készítették minden idők legsikeresebb C64 játékát, a Last Ninja-t, csakúgy, mint a legendás International Karate-t. Rendben, tiszteletadás letudva, nyílhatnak a flipperparadicsom kapui!

ELDORÁDÓ

A **Gottlieb Pinball Collection** lemezén tizenegy Gottlieb asztal ultarealisztikus mását üdvözölhetjük. A milliméterre pontosan modellezett, szinte fotorealisztikus megjelenésű flipperek egytől egyig 3D-ben pompáznak. De nemcsak kinézetükben hűek eredetijükhöz, hanghatásaik is a valódi gépekről lettek digitalizálva, ami szép dolog, csak polifóniához szokott füleinknek lesz kellemetlen a rengeteg csilingelés, kattogás és prüttyögés. Ami a játék fizikáját illeti, aggodalomra semmi ok, egész élethűen mozog a golyó. Talán, csak amikor a karokhoz ér, akkor tűnik úgy, mintha nem lenne súlya, ellenállása. Persze dualshock híján mitől is lenne… A látványra visszatérve: hatféle kameraállást választhatunk. Vannak köztük fix nézetek, és olyanok is, amik követik a golyó mozgását (mint a Pure Pinballban). Játszi könnyedséggel szalad a kamera az objektumokkal teli pályán, akadozást vagy belassulást nem tapasztaltam. A Select megnyomásával szempillantás alatt válthatunk horizontális és vertikális nézet között. Hogy melyik a jobb? Nem tudtam eldönteni. Mindkettő kényelmesen használható. Vízszintesben az L és R gombokkal tereljük a golyót (miközben jobb tenyerünkkel, a játék hevében néha akaratlanul is kikapcsoljuk a konzolt), függőleges állásban az X és háromszög mozgatják a karokat. Mindkét esetben az analóg szolgál a golyó kilövésére. Szintén az analóggal lehet játék közben az asztalt lökdösni (ami vertikális állásban háromkarú UFO barátainkon kívül senkinek nem fog kézre esni). A lökdösés elsőre egyébként haszontalannak tűnhet, de a látszat ellenére működőképes. A golyó útvonala igenis befolyásolható, csak alaposan ki kell tapasztalni.

Nemcsak vizuálisan, tartalmilag is kiemelkedő teljesítményt nyújt a GPC. Minden flipperhez mellékeltek leírást, amit a dobozhoz járó füzetben és a programban egyaránt megtalálunk. A History menüpontban egy lelkes férfihang előadásában meghallgathatjuk a gép fontosabb jellemzőit, a Flyerre kattintva megnézhetjük korabeli plakátját, az Instructions menüben pedig részletesen megismerhetjük a vonatkozó játékszabályokat. Utóbbira különösen megéri időt szánni, hiszen egész más úgy flipperezni, ha már kitanultuk a pályát, és van valami konkrét célunk túl azon, hogy próbáljuk játékban tartani a golyót. Most pedig lássuk, mely flipperek kerültek a korongra: az El Dorado egy négykaros gép 1984-ből, amit csak találó címe miatt vettem előre, mert akár az egész kollekciót is elnevezhették volna róla. 1981-ből származik a világűrt idéző Black Hole, melyben a fekete lyuk egy alsó szinten elhelyezett, negatív pályára juttatja a golyót. Említésre érdemes még az 1932-es Play-Boy, ami biztos nem a nyuszis magazinról kapta nevét, hiszen azt '53-ban alapította Hefner. A Play-Boy mai értelemben véve még nem is igazi flipper, sokkal inkább mechanikus kártya- vagy szerencsejáték. Felépítésében hasonlít a japán pachinko-hoz, nincsenek benne karok, tehát a golyót nem mi tereljük, hanem a pályán lévő sok kis tüske (innen az angol elnevezés: *pin*ball). Személyes kedvencem a Victory, egy modern, gyors, autóverseny témájú asztal. A többi gépet csak felsorolom, akit részletesebben érdekelnek, bőven talál róluk információt úgy a programon belül, mint a világhálón: Genie, Ace High, Big Shot, Central Park, Tee'd Off, Goin' Nuts, Strikes N' Spares.





TILT

Engem kellene letiltani, amiért kritizálom ezt a gyöngyszemet, de nem hagyhatom figyelmen kívül, milyen hamar alábbhagyott a játék iránti kezdeti lelkesedésem. Pedig a flipper számomra olyan műfaj, amire adott esetben képes vagyok rákattanni, rabjává válni (mint történt annak idején a zseniális, krokodilos Pinball 66-tal Game Boy-on). Most azonban jobban szórakoztam az együgyű Pocket Racers-szel, mint ezzel a csodásan összerakott szimulátorral. Mitől van ez? Nem a játszhatóságban keresném az okot (azzal nincs különösebb baj), hanem inkább abban, hogy ezek a flipperek eredetileg nem video-, hanem mechanikus játéknak készültek. Lehet akármilyen precíz a pályák szimulációja, egyszerűen soha nem fogják ugyanazt az élményt nyújtani képernyőn, mint robosztus gépként a materiális valóságban.

A Gottlieb Pinball Collection egy rendkívül igényes, hetven év terméséből szemezgető flipperkuriózum. A tizenegy gépet tanulmányozva gyakorlatilag múzeumi tárlatvezetésen veszünk részt, abszolút klasszikus flippereket ismerünk meg, s az illúzió kedvéért még képzeletbeli zsetonjainkat is számolgathatjuk. Nagy valószínűséggel azonban e múzeumi séta a többség számára valószínűleg csak gyors látogatást jelent majd, nem pedig tartós szórakozást.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Flipperjátékot hordozható konzolra írni tuti siker. Elkapod a gépet, lezavarsz egy pár menetet, megdöntesz néhány rekordot, aztán mész tovább a dolgodra. A PSP ráadásul tökéletes platform e célra, mert a gép grafikai tudása garancia arra, hogy a valóságot a lehető legjobban megközelítő látványvilág táruljon eléd. Én, ha nagy flipperes lennék, nem tökölnék – beszerezném!

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

SYSTEM 3
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2-4), game sharing
mentés 128 kb

✔ tizenegy flipper látványos és precíz szimulációja
X idegesítő hangok, a sok apró részlet néha összefolyik a szemünk előtt, játékteremben jobb flipperezni

7.5 pont









A **Children of Mana** egy roppant érdekes történet. Megjelenését sokan a DS tulajok közül komoly eseményként élték meg – és igaz, ami igaz, azért a Mana sorozat mindig is rendelkezett egy olyan sajátos hangulattal, melyhez hasonlóval talán csak a Chrono széria bírt –, így a cikkírót is kellemes bizsergés fogta el, amikor a tesztelés könyörtelen folyományaként elsőként tekintette meg a rajzfilm típusú intrót.

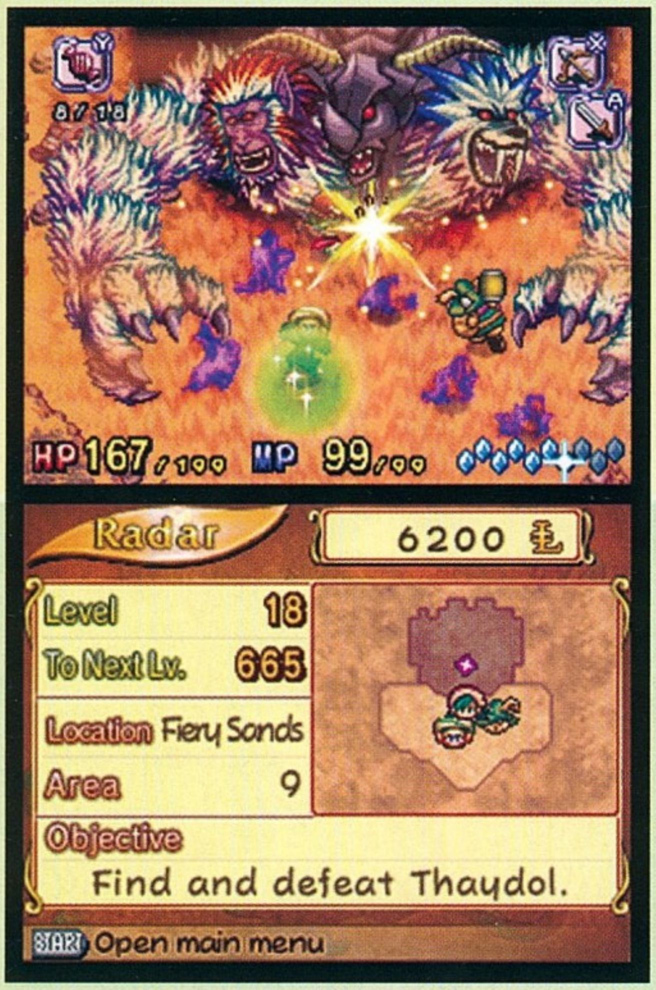
ELSŐ FÁZIS – REMÉNYKEDÉS

Az intro után egy érdekes történet tolmácsolásának lehetünk szem- és fültanúi, tíz évvel járunk ugyanis az eredeti Sword of Mana történései után. A világban akkor káosz örvénylett, őrületes pusztítást hagyva maga után – ami ezután történik, az a lassú regenerálódás korszaka. A „spirit" névre hallgató, a mana energiájának különféle tulajdonságait magukon viselő entitások még gyermekként léteznek, első emlékeik pontosan tíz évvel korábbra köthetőek: fiatal és reményteli világba csöppenünk tehát.

Négy szereplő közül választhatunk induláskor, melyek alapvető tulajdonságaikban különböznek, de választásunk teljességgel lényegtelen lesz a jövőt illetően: hogy miért, arra hamarosan fény derül. Miután eldöntöttük, hogy kivel szeretnénk továbbhaladni, megismerjük az alaphelyzetet: Tess imádkozni indul a Mana toronyhoz, ám a faluban hátrahagyott barátai különös erők jelenlétét észlelik, mikor is (az első dungeon végén, hogy egészen pontosak legyünk) kezünkbe vehetjük a Mana pengéjét (Sword of Mana, ugyebár) – és bemutatkozik előttünk egy ismeretlen nevű, fehér hajú, kifejezetten coolosan kinéző antagonista. Terve nem más, mint ismét teljes fordulatszámra pörgetni a világot alkotó manát, s ugye mindenki megtanulta már az elmúlt évtizedek szerepjátékaiból, hogy az egyensúlyt felborítani bizony nagyon, nagyon rossz ötlet.

MÁSODIK FÁZIS – ISMERKEDÉS

A játékban remek tutorial található – a teszt azonban pont azért van, hogy bemutassa a koncepciót, melynek segítségével az egyszeri játékos eldöntheti, hogy megvásárolja-e az adott produktumot, avagy sem. A Children of Mana egy dungeon-alapú hack'n slash RPG. Egyetlen központi faluval rendelkezik, melyben három fontos helyszín található: a shop, ahol eladhatjuk a talált tárgyainkat, illetve újakat vehetünk magunknak, a gemekkel foglalkozó testvérek lokációja – róluk később még beszélünk –, és a polgármester háza, ahol gyakorolhatunk az újonnan megszerzett fegyvereinkkel. A legfontosabb dolog, amire figyelnünk kell: attól a ponttól kezdve, hogy beléptünk egy dungeonbe, nem lehet cserélgetni a felszerelést (illetve nagy ritkán lehet, de erre is visszatérünk később) – ott bent pedig csak mi leszünk, az ellenfeleink, és a tereptárgyak. Utóbbiaknak három fajtája van: az egyik hasonlatos a Zeldában található fűhöz, ergo néha aranyos tárgyak esnek ki belőle, de csak időhúzásnak jó; másikuk akadályként szolgál, amiket a hozzávágott ellenfelekkel (később a kalapáccsal) tudunk odébb mozdítani, végül pedig a rosszindulatú tárgyak, melyek példának okáért megmérgeznek minket – de akár az ellenfeleinket is. Az első, négy szintes dungeon kitakarítása élményszámba megy, kardunkkal suhintunk balra-jobbra, vagy éppen nyílvesszőket ütünk vissza (ezt nevezzük parrynak), látszólag nincs semmi gond. A végén pedig az elpusztított







ellenfelek, a kinyitott kincses ládák és az eltelt idő függvényében választhatunk az ajándéktárgyak közül – eme tárgyak általában pár szinttel magasabbak a jelenlegi szintünknél, így inspirációs forrásnak tűnhetnek: ez legyen a legnagyobb probléma.

Egy dungeon kitakarítása után még többször visszatérhetünk hozzá. Elsőképp azon célból, hogy arany értékelést érjünk el, és ezáltal a legjobb jutalmakhoz férjünk hozzá, később azon célból, hogy a boltosok vagy egyéb megbízók által adott küldetéseket teljesítsük. Ilyenkor egy átrendezett, ám színvilágában és témájában megegyező labirintust kapunk, ahol viszont nincs főellenség a végén: csak a küldetésben szereplő tárgy és az ajándékunk. Minden helyszínt tehát kétszer-háromszor ajánlott kitakarítani, hogy az összes értékesebb cuccot megszerezhessük belőlük – az első problémák azonban pontosan itt kezdődnek.

Amíg a cikkíró azon kapta magát, hogy az első helyszínt egymás után öt alkalommal takarítja ki, annyira élvezetesen lett kialakítva a pálya, és a feladatok is egyszerűen végrehajthatóak, addig a második helyszínnek már csak háromszor futott neki – tette mindezt az ott bemutatkozó tökéletlen tereptárgyak és teljesen irritáló módon megalkotott ellenfelek miatt. A harmadik lokációnál már ennyire sem tellett, s ahogy haladtam előre a játékban, úgy csökkent a lelkesedés a többszöri nekifutást, a „kitakarítást" illetően: a dolgok akkor fordultak szörnyűre, amikor bemutatkoztak az előbb 8, majd 12 szintes helyszínek – s, hogy miért lehetett nehézkesen haladni bennük, és ez miért nem vált nyilvánvalóvá már a játék elején?

A válasszal együtt mutassuk be a játék teljes rendszerét. Karakterünk egy folyamatosan bővülő gem-slottal rendelkezik, ahová az utunk során talált köveket helyezhetjük el. A gemekből több tucatnyi fajta található, s az alapkövek mellett megtalálhatóak a két kő kombinációjából létrehozott fused gemek is, melyek egyre brutálisabb képességekkel ruháznak fel minket – mindezt egyre nagyobb méret mellett. Ez tehát a központi – és gyakorlatilag az EGYETLEN – fejlesztési lehetőség a játékban: a megszerzett kövek segítségével elérhetjük, hogy kardunkkal többet suhintsunk, vagy gyorsabban, netán őrületes támadóerőnk miatt egy csapásra végezzünk bárkivel, ám ekkor védekezésünk látja kárát. Persze nyerhetünk extra védelmet bizonyos elementális szférák, vagy mérgek ellen is – ennek viszont ára van, így a többi elemre való immunitásunk hatékonysága csökken.

A játékban négy fegyvertípus található, mindegyikre szükségünk lesz utunk során. A kard az alapvető támadóeszköz, három összefűzhető támadást hajthatunk végre vele, az A gomb nyomva tartásával pedig az ellenséges támadásokat blokkolhatjuk. A buzogánnyal egy suhintással az összes körülöttünk lévő ellenfelet megsebezhetjük – amint megtaláljuk azt a követ, mellyel három egymás utáni támadást hajthatunk végre, elképesztően hatékony eszközzé válik kezünkben –, illetve a szakadékok túloldalára húzhatjuk magunkat, vagy szólíthatjuk hozzánk az odaát lévő kincset. A harmadik az íj: ezzel elbájolhatunk egy ellenfelet, aki így nem cselekszik semmit egy ideig. A fegyver elsődleges felhasználását remélem nem kell ecsetelni: lőni lehet (és kell!) vele, megállás nélkül. Végül, de nem utolsósorban ott a kalapács, mellyel az eddig kemény dióként számon tartott, akadály típusú tereptárgyakat tüntethetjük el a föld felszínéről, méterekre hajíthatjuk kiválasztott ellenfelünket, vagy kapcsolókat aktiválhatunk.

A helyszínek pontosan úgy lettek megtervezve, hogy minden fegyverre szükség legyen – ez remek dolog… *lenne*.

HARMADIK FÁZIS – CSALÓDÁS

Amilyen jól indult, olyan csúnya vége lett: a Children of Mana fokozatosan nehezedik, ám mivel fejlesztési lehetőségünk csekély, a mágia szinte teljes mértékben hanyagolva van (segítőként kiválaszthatunk egyet a hat-hét spirit közül, akik rendelkeznek egy segítő és egy támadó varázslattal, ám erre a folyamat körülményessége révén soha nem lesz szükségünk). A nehézségi szint növelését a készítők csupán egyféle módon tudták elképzelni: ez pedig, nos, a játékos szívatása. Az utolsó két-három labirintus nem szól másról, mint hogy az ellenfelek egyik fele vagy vakít, vagy mérgez, vagy „megzavar" (balra szeretnénk menni, de jobbra megyünk, és fordítva), a másik részük pedig „csak" fegyvertelenné tesz, távolból sebez, vagy olyan irreális mennyiségű sebzést oszt ki, hogy öröm nézni. Persze itt nincs vége a kínoknak: egy idő után olyan sűrűn helyezik el a „negatív" tereptárgyakat, hogy körülbelül minden második suhintáskor azt vesszük észre, hogy két képernyőnyit repültünk, vagy netán lebénultunk, esetleg ismét csak megmérgeződtünk. Elvileg az ellenfelek is megjárhatják ezt, de őket ritkán éri gond emiatt, a csapda-rendszer bugossága miatt pedig néha még akkor is kerül ránk méreg egy növény lecsapásától, ha az íjjal hatástalanítjuk, ergo a közelében sem vagyunk. De még itt sincs vége: legjobb a falnak vágott ellenfelek esete, akik visszapattannak onnan, majd minket is (és társaikat is, akik szintén megindulnak) több métert arrébb löknek, és az egész bagázs másodpercekig csak pattog és pattog. (Mint valami remekül megkomponált fantasy biliárdmérkőzés.) Mikor mindezt tetézik azzal, hogy ezek a dungeonök már nem nyolc, hanem akár tizenkét szinten keresztül mennek a játékos idegeire, nos, ott komoly hiányosságokról kell beszélni.

Pedig a koncepció nem lett volna rossz. A grafika… nos, az valami csodálatos. A kézzel festett hátterek elképesztően szépek, remekül bizonyítják bárkinek, hogy nincs itt szükség PSP-re ahhoz, hogy szép JRPG-k szülessenek, a DS képernyőjén is remekül mutatnak ezek a dolgok (ráadásul a tesztelő nem is Lite-on, hanem a régebbi masinérián próbálkozott). A másik fontos tényező, a zene is nagyon a helyén van, változatos és nagyon is a történethez illő melódiák szerepelnek a Children of Manában, ezzel sincs semmi probléma. A rajzolt sprite szereplők és ellenfelek remekül árasztják magukból a szokásos Mana hangulatot.

A készítők azonban nem voltak képesek az első két dungeonhöz hasonlókat létrehozni: míg ott a főellenség legyűréséhez is valamiféle taktika kellett (ki kell várni a megfelelő állást, amikor támadni lehet), úgy a többinél semmire nincsen szükség: bal kéz a gyógyító item gombján, jobb a kard gombon, és tíz másodperce nincs az ellenfélnek. Mindezt tetézi, hogy teljességgel elhibázott döntés volt a további helyszínek hosszát 8, illetve 12 szintesre emelni: nagyon hamar meg lehet unni az éppen aktuális 4-5 szörnyfajtát, a folyamatos két képernyőnyi zuhanásokat, a negatív tulajdonságokat – egyszóval magát a játékot. Ha belehelyeztek volna tíz-tizenkét négy szintes, ötletes, taktikákat és normális kihívást jelentő és igénylő dungeont, egy szavunk nem lehetne. Illetve mégis, mert amiről megfeledkeztünk, az a sztori. Milyen sztori? Nos, igen, a történet arra a szintre redukálódik, hogy a bossok legyűrése után egy-két perces párbeszéd (néha valami átvezető) következik, majd megy minden a megszokott mederben. Kevés, nagyon kevés.

Konklúzió következik. Érdemes mindenkinek megfontolnia, hogy miért szeretné megvenni ezt a játékot. Ha igazi JRPG-re vár, akkor esetleg érdemes még egy keveset várni, a Final Fantasy III ugyanis vészesen közeleg. Ha valakinek a hack'n slash RPG játékmenet a mindene, úgy ESETLEG ajánlhatnánk, de mindenképpen tartsuk szem előtt, hogy úgy meg a játék szavatossága hagy kívánnivalókat maga után: legjobb esetben sem megy följebb 18-20 óránál, ezt is úgy tessék számítani, hogy minden helyszínt háromszor-négyszer kipucoltunk. Újrajátszási értéket legfeljebb a többi karakter kipróbálása érdekében lehetne számolni – a játékmenet azonban nem fog tőle változni, de ha ügyesen választjuk meg a gemjeinket, és a karaktereket, úgy stílusunknak megfelelő módon könnyebben haladhatunk majd tovább. Aki bolondul a Mana játékokért, az azért tegyen vele egy próbát, de ez már sajnos nem a SNES-éra, a rajongókat történeti hiányosságok fogják teljes mértékben a padlóra taszítani. Mindez az értékelésben is szerepet fog játszani – az egyetlen kérdéses pont a hangulat volt: személyes tapasztalatok alapján, kiválóról indult, és gyenge közepesbe fulladt.

(A Mana és a Contact tesztpéldányért köszönet Csabinak, a múlt hónapban tesztelt „égitest ravaszdi", Sonic Rush és Megaman ZX példányokért pedig Nexxus komának! Respect^^)

Oldern

MARTIN BELESZÓL!

Sokszor róttam már fel a Nintendónak, hogy régi SNES játékait adja el újra DS-en, mindenféle tartalmi változtatás nélkül. Nem az eredeti stuffokkal van gond: azokat én is imádtam, de úgy érzem 10+ év után annyit megérdemel a gamer, hogy legalább valami kis extrát hozzácsapjanak a klasszikusokhoz. Most azonban, ezt a – már elnézést, de a 9 pontos Secret of Mana után – Children of Mana című bénaságot látva úgy gondolom, inkább ne is próbálják folytatni a klasszikusokat, ha nincs rá megfelelő koncepció.

CHILDREN OF MANA

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos

✔ a körítéssel semmi probléma nincs, multiplayer lehetőség
X a játék végi helyszínek azonban rámutatnak a komoly dizájnbéli hiányosságokra

7 pont

DOKTOR BUBÓ IRODÁJA





Kevés olyam téma, foglalkozás vagy egyéb dolog van, amit a Sims széria még nem dolgozott fel – az eredeti babaház horizontja a második epizóddal alaposan kitágult, a fejlődés szinte minden négyzetcentiméteren tetten érhető, azonban mind a mai napig nem született olyan konzolos változat, ami akár csak meg tudta volna közelíteni a két PC-s epizód valamint a félszáz kiegészítőjének sikerét. Talán az irányítás, talán a hangulat lehet a ludas, ám tény, az EA nem adja fel és már jó ideje handheld fronton is próbálkozik: a **The Sims 2 Pets** egy érdekes megközelítéssel tesz kísérletet.

Míg az eddigi Sims epizódokban mindig az aktuális személy illetve a közvetlen környezetébe tartozó emberek irányítása volt a középpontban, addig az új fejezet nevéhez hűen az állatokra koncentrál. Hősünk ezúttal állatorvosként próbál érvényesülni, háttérbe szorítva – de nem elfeledkezve – saját szociális igényeiről. Étkeznie, mosakodnia, egyéb dolgait elvégeznie még mindig kell, de idejének nagy része az állatok gondozásával telik. A környék lakói által becipelt kutyák és macskák változatos problémával kerülnek az orvosi asztalra, ahol diagnosztizálni kell őket – a sztetoszkóp általános egészségi állapotukról ad hírt, a röntgennel az esetlegesen lenyelt tárgyak, valamint a törött csontok szemrevételezhetőek, a betegség fajtájáról pedig egyrészt maga az állat tulajdonosa, másrészt a játék ad leírást. A gyógyításhoz elég csupán a megfelelő medicinát, kötést alkalmazni, a könnyebb eseteknél megúszható az egész egy szimpla fürdetéssel. Fontos figyelni az állat kedvére: nem mind szereti, ha matatnak rajta, így érdemes időről-időre megsimogatni, ezzel is növelve a komfortérzetét. Az egész irányítás az érintőképernyőre alapoz, a simogatás tényleg simogatást jelent, a samponozás samponozást, és így tovább. A baj csak az, hogy a betegségek száma rendkívül limitált, a felhasználható eszközök pedig nem változnak, így alig egy-két óra leforgása alatt teljesen kiismerhető a játék, utána pedig nem nyújt mást, mint egy lakberedenző-szimulátort, mivel a megkeresett pénz nem fordítható másra, mint a ház kibővítésére, valamint berendezési tárgyainak cserélgetésére. Hiába teljesen három dimenziós, DS viszonylatokban remek a grafikus ábrázolás, ha az egész egy szürkés-kékes tónusban szenderíti álomra a játékost elképesztő sterilitásával – ráadásul a kezelendő páciensek néha hajmeresztően néznek ki, rögbilabda szerű fejszerkezettel, szögletes hátsó fertállyal vagy kocka alakú szőrzettel.

Az alapötlet mindenképp remek, a kivitelezéssel pedig nem lenne különösebb baj, ha sikerrel túlmutatna az alapkoncepción, de sajnos nem teszi – vaskosabb tartalommal, részletgazdagabb kidolgozással messze tovább tartana az élményt, mint ilyen formában: az állatokhoz vonzódó játékosok azért tehetnek vele egy próbát, de ne várjanak megváltást.

Wilson

THE SIMS 2: PETS

EA GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	közepes

1-2 játékos, system link

✔ könnyed irányítás
X gyorsan kiismerhető

5 pont

STAR WARS BUGOLÓGIA





Nagykonzolos körei után a kötelező érvényű handheld hakniját is megteszi a több díjat bezsebelt Lego Star Wars folytatása, ami végre a Star Wars rajongók legkedveltebb korszakával, a klasszikus trilógia érájával foglalkozik – ám míg a teljes értékű társai remek humorú, ötletes és élvezetes platformerek voltak a maguk nemében, addig a DS tábor ismét egy horribilis átirattal gazdagodott.

Nehéz lenne leírni azokat a pozitívumokat, amivel a DS inkarnáció rendelkezik, hiszen abból kevés van – talán csak a három dimenziós, az eredeti stílust maximálisan megőrző látványvilágot lehet felhozni mint értékelendő elemet. Az egyes szereplők felismerhetőek, a pályát felépítő elemek a klasszikus SW ismertetőjegyeket viselik magukon, a zenei felhozatal pedig szintúgy az eredeti Williams melódiák MIDI változataiból mazsolázik...és ennyiben körülbelül ki is merült a játék összes pozitívuma. A mérleg másik nyelvén ott van az a borzalom, ami az egyik legborzalmasabb élmény, amit videojáték csak nyújthat: már az sem éppen bíztató előjel, hogy a kamera megközelítőleg két és fél-három méterre terpeszkedik az éppen irányított főhőstől, elvetve ezzel minden esélyt arra, hogy a játékos belássa a környezetet és egyáltalán tisztában legyen vele, hogy merre is megy. Ezt tetézi az a tény, hogy a kamera csak egy fix pont körül forgatható, ami egyrészt nem segít semmit, másrészt tovább növeli a frusztrációt, amire a beragadó, pár szobával lemaradó nézőpont teszi fel a koronát: nem egy alkalommal fordult elő, hogy nem csak a társak, de maga a játék is lemaradt, így nem volt más mint bámulni a nagy feketeséget. Ráadásul az a bizonyos feketeség olykor magától is előjön, mert az objektumok, a padló meg úgy lényegében minden fokozatosan eltűnik és a semmibe vész – ilyenkor pedig nincs mit tenni, mint resetelni a gépet. A mesterséges intelligencia az említett lemaradáson felül gondoskodik arról, hogy akár még a bajtársak is a játékosra támadjanak és módszeresen megöljék, egészen a „game over" feliratig, de talán a legmulatságosabb az az eset, mikor egy szakadék fölött repül át R2D2 egy kapcsoló miatt, a csoport többi tagja pedig ugyanezt próbálná, csak épp jetpack nélkül, így a végeredmény könnyen kikalkulálható.

A fentiekből talán kiderült, hogy nincs különösebb baj a Lego Star Wars 2-vel, azt leszámítva, hogy célszerűbb lett volna „Egyetemes bug-gyűjtemény" néven kiadni, mint játékként – legnagyobb érdeme talán az, hogy a vele eltöltött kínkeserves esték után a skála alsó fokát eddig képező Burnout felértékelődött, még ha nem is túl drasztikusan.

Wilson

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

AMAZE / LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PSP, X360, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos, wi-fi

✔ sw hangulat
X bug-tenger

3 pont

KONTAKTHIBA

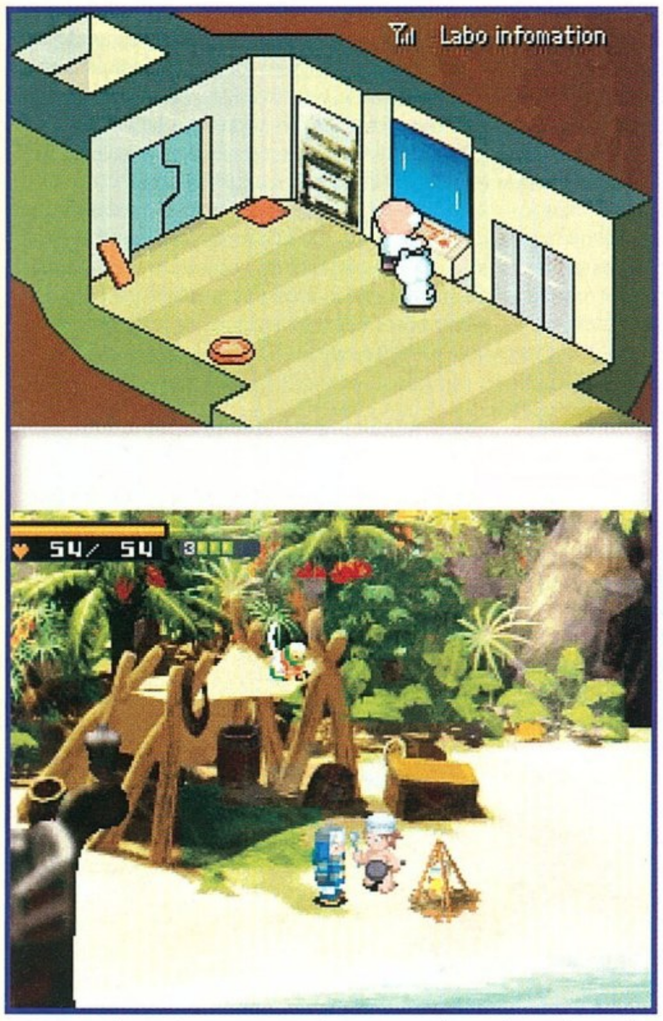


Pedig vannak finomságai a darabnak, a két szálon futó megvalósítás mellett érdekes „matricák" gyűjthetők és „ragaszthatóak" a képernyőre, melyek lényegében speciális képességeket nyitnak meg. Aztán ott van az elképesztő mennyiségű begyűjthető tárgy és fegyver, vagy épp a főzés, ami megadott alapanyagok összeeresztésével új étek elkészítését teszi lehetővé, nem is akárhogy: alapfeltétele a szakácsöltözet (erről hamarosan). Az összedobott menü nem egyszerűen feltölti a HP csíkot és nem csak bónuszokat ad bizonyos képességekre nézve, de megadott mennyiségben fel is tölti Terry amúgy üresen kongó és korgó gyomrát – a menü minden egyes darabja más és más mértékben, megadott ideig tartózkodik a pocakban, így az is stratégiai döntés, hogy mit, mikor és hol fogyasszon el hérоszunk. És akkor még nem is tettünk említést a megtalálható és felölthető öltözékekről, amik nem csak új külsővel ruházzák fel hősünket, de alkalmanként új képességeket is bevezetnek – megtalálásuk félig-meddig opcionális, a történet során vannak olyan részek, ahol muszáj, hogy ott legyen az inventory-ban a megadott öltözet, ellenkező esetben nincs más lehetőség, mint kelletlenül visszamászni a már bejárt helyszínekre teljes felfedezés céljából, természetesen ismét végigmészárolva az összes olyan ellenfelet, akit korábban már eltávoztak az élők sorából.

Az irányítás egyszerű és intuitív, a kaland pedig barátságos, a monoton játékmenet miatt talán elfogadható 10-14 órányi szórakozást szavatol. A sajátságos ábrázolásmód abszolút telitalálat, a felső képernyő NES-es álsivárgású tökéletesen ellensúlyozza az alsó kijelzőn futó gyönyörű, kézzel rajzolt helyszínek varázslatosságát, ráadásul a két sík alkalmankénti egymásba olvadása látványos és vicces – apropó vicc, a Contact úton-útfélén gegeket és utalásokat szór filmekre, zenékre, más játékokra (igen, még a Genji-s „giant enemy crab" is benne van), úgyhogy ilyen téren nincs probléma a játékkal.

A bajok forrása az említett monotonságban, a szűk játéktérben keresendők: a Contact által leporolt és újból használatba vett harcrendszer felett bizony már nagyon eljárt az idő (legalábbis a nem online, klasszikus egyszemélyes RPG-k esetében), pedig az általa felsorakozatott egyéb elemek mind-mind minőségi munkáról árulkodnak – kár, hogy az így széttört porcelánváza hézagosságára emlékeztető összkép sínylette meg az instabil alapokat.

Wilson





Az absztrakt és a szürrealizmus jegyében telt nagykonzolos kitérők után a *Grashopper* a handheldek felé tekint: a **Contact** (köszi Csabi a tesztpéldányért) nem egyedi, több technológia keverésével kikotyvasztott látványvilágával, vagy hosszasabb gondolkodási fázist követő elemzőmunka után összerakható történetével, hanem a klasszikus NES / SNES korszakot idéző játékmenetével kíván érvényesülni, több-kevesebb sikerrel.

Műfaját tekintve szerepjáték, ám se nem JRPG, se nem klasszikus nyugati CRPG – sajátságos elegye a manapság hatalmas népszerűségnek örvendő MMORPG-knek és a 16 bites korszak konzolos szerepjátékainak. Történeti szinten sem kíván túlmutatni a szimplicitáson – a nyitány egy űrhajó üldözésével, majd kikényszerített landolásával indul, tudatosan a felső képernyőn mutatva az eseményeket, mivel – és itt jön a csavar – az alsó kijelzőn egy teljesen más világ kerül bemutatásra. A duál képernyő képességeit kihasználva felül a professzor és az űrhajó belseje látható (stilizált, 8-bites sprite-okkal), míg alul egy fantasy környezet és egy főhős: a hőst Terry-nek hívják, akit a professzor azzal bíz meg, hogy a hajó megjavításához szükséges energiacellákat begyűjtse a vízzel borított bolygó felszínéről. Erejüket egyesítve utaznak helyszínről-helyszínre, feladatokat megoldva, ellenfeleket kicselezve, tucatnyi kreatúrát lepofozva.

A Contact piszkosul harc-centrikus, a probléma csupán az, hogy a megvalósítás nem épp játékosbarát: a korai MMO-kból átemelt „kijelölöm az ellenfelet aztán nincs is más dolgom" szisztéma valahogy nem működik manapság, konkrét beleszólása nincs a játékosnak a küzdelembe, csupán elmenekülhet / adagolhatja a gyógyító italokat. A legtöbb harc elkerülhető, ám nem ajánlott, mivel az elnyomhatatlan bossfightok esetében kell a fejlett karakter. Apropó fejlődés, a Contact – végre! – szakít a konzolos hagyományokkal és a korai CRPG-ket idéző módon nem pontelosztásban gondolkodik. Terry-nek mindig azon képessége fejlődik, amit éppen használ, így ha sokat fut, agilisebb lesz, ha megadott osztályba tartozó fegyvert használ, akkor abban lesz jártas, és így tovább, szintlépéskor (mert azért az van) pedig véletlenszerűen kiválaszt egy skillt és arra dob egy pontot . Kár, hogy a helyszínek borzalmasan kicsik, labirintusszerűek, az ellenfelek nem eléggé változatosak, a lényegében kötelező érvényű tápolás pedig unalmas.

MARTIN BELESZÓL!

Amikor először szóba jött a Nintendo DS, én nagyjából ilyen típusú játékokat képzeltem el rá. Tetszik, hogy végre van értelme a két különböző képernyő meglétének, nagyon bejön a megvalósítás, és rohadt jó ötletek vannak a programban. Az, hogy végül nem sikerült ezt a sok szuper alkotóelemet egy szolid, kilenc pontos, a játékot klasszikus státuszba emelő egységgé összekovácsolni, sajnálatos tény. Mindegy, még így is 100x inkább a Contact, mint egy trágya nagygépes stuff lebutítva. Vedd meg, zsír!

CONTACT

ATLUS / GRASSHOPPER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-8 játékos, wi-fi

✔ egyedi, összetett, könnyen megtanulható
X monoton harcrendszer

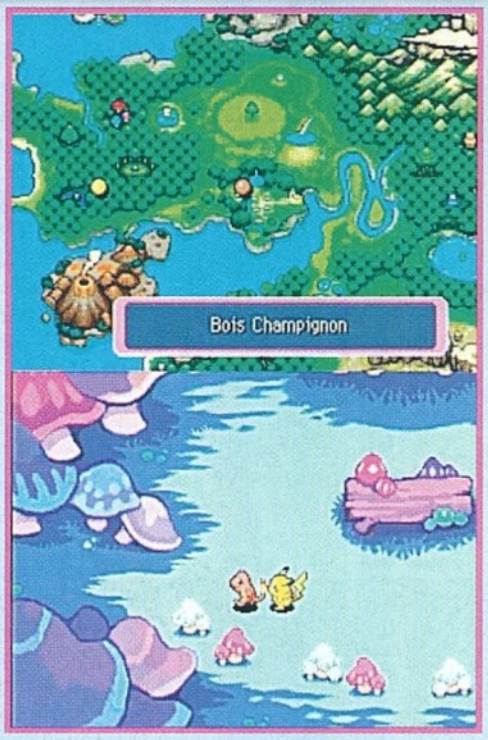
7.5 pont

KÉK, MINT AZ ÉG



Bár ez az új Pokémon epizód a Nintendo mindkét hordozható konzoljára megjelent, a game két különbözõ „színû" változata (Red – GBA, illetve Blue – DS) között számottevõ különbség nemigen található – néhány eltérõ Pokémon mondjuk fellelhetõ, és az a tény sem elhanyagolható, hogy a DS-es verzióban két képernyõn folyik az „akció": egyiken a dungeonökben mozgunk, másikban pedig tulajdonságainkat és elõrehaladásunkat kísérhetjük figyelemmel. Apropó dungeonök: ezeken a helyszíneken folyamatosan egyre mélyebbre és mélyebbre hatolunk – a térkép is jelzi egyébként, hogy a következõ szintre vezetõ lépcsõk merre találhatóak (pirossal pedig ellenfeleink vannak jelölve), hogy a végén a célhoz eljussunk. Az ellenfelek bár láthatóak, ám véletlenszerûen „teremnek", gyakorlatilag végtelen számban jönnek, ami annyit tesz, hogy akár már a legelsõ helyszín elsõ szintjén is órák hosszat harcolhatunk – ha nem unnánk meg idõ elõtt. Pokémonjaink számossága kettõ, ami annyit tesz, hogy a csapatmunkának bizony komoly szerepe lesz: a group menüpont alatt beállíthatjuk, hogy a második Pokémon, azaz társunk milyen taktikát alkalmazzon, az elszórt tárgyakat felvegye-e, és ha igen, milyen szabadságfokkal használhatja majd. Apropó skillek: Pokémonjaink változatos képességek egész garmadáját szólíthatják magukhoz, a szokásos támadó skillek mellett megjelennek a helyszínt módosító és ezáltal jobban elõnyünkre formáló mágiák, vagy a support képességként operáló gyógyítások, méregtelenítések és egyéb hasznos (támadás/védekezés növelõ/csökkentõ) trükkök. Érdemes tehát megfontolni, hogy milyen összeállítást alkalmazunk a csapatépítésnél, mert ez vitális fontosságú lehet a küldetéseknél. Megmaradt természetesen az elemek rendszere, minden Pokémon a nyolc elem valamelyikébe tartozik, és megvannak a gyengeségei, immunitásai – ezt is érdemes mindig kiemelt helyen számot tartani. A megjelenítéssel semmi probléma nincsen, kissé fapados, de a GBA színvonal csúcsa: a DS-es verziónál ez viszont nyilvánvalóan azt vonja maga után, hogy a gép képességeinek negyedét sem használja ki – kár érte. A hangok a szokásos Pokémon hangulatot hozzák magukkal, és a game több tucat órára biztosan leköt majd, így bátran ajánlhatjuk a kiéhezett Pokémon rajongóknak.

Oldern





POKEMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

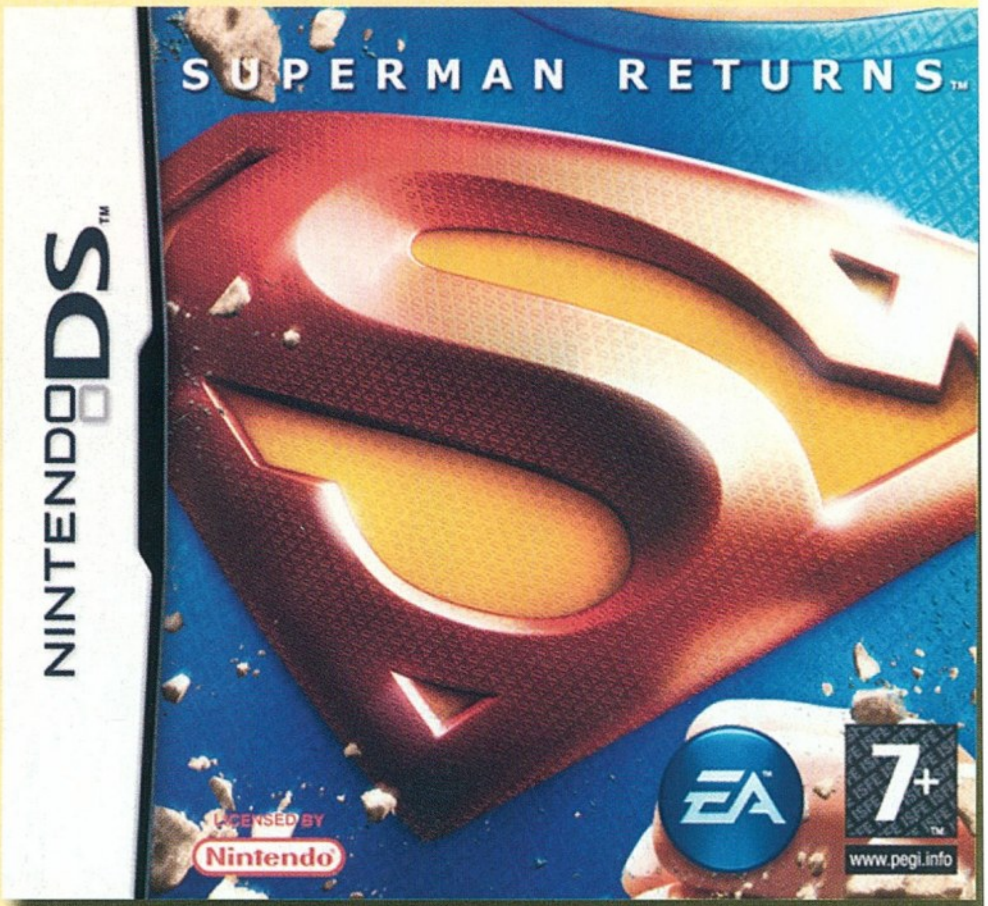
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, wi-fi

✔ jó és hosszú sztori
X nem kifejezetten ds szintû grafika

6 pont

SZUPERNEM

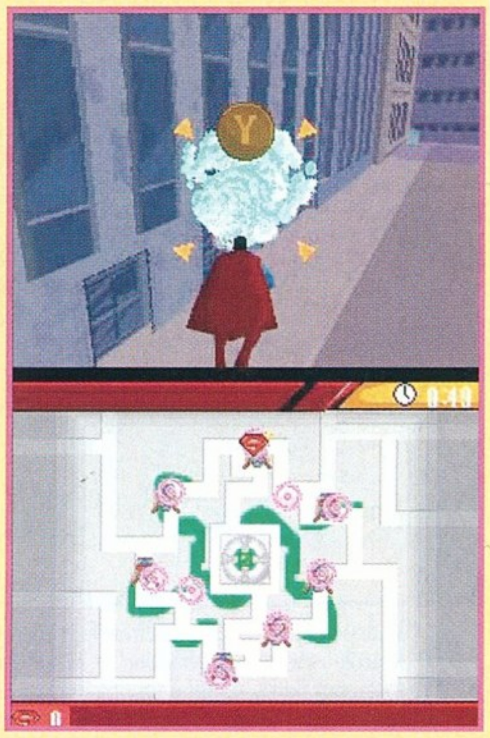


Az elmúlt évtizedben rájárt a rúd az acélemberre – nem elég, hogy az õt négy alkalommal megformáló Christopher Reeve két évvel ezelõtt hosszas betegség után eltávozott (nyugodjék békében), de decens videojáték feldolgozást sem ért meg körülbelül a SNES korszak óta: a Nintendo 64-es vadhajtás nem egyszerûen a karakter, de a videojáték fogalmának megerõszakolása is volt egyben, a „minden idõk legrosszabbjai" összeállítások állandó szereplõje és dobogósa. A 2002-es Man of Steel már több sóhajtásnyival értékelhetõbb volt, de még így is messze nem nyújtott akkora élvezetet, mint Pókember barátjának legutóbbi kalandjai. Az új film mozikba kerülésével sajnos nem egy idõben, de végül megérkezett a legújabb próbálkozás, ám a minõség jelszavával elcsúsztatott megjelenés ellenére nem pont olyan lett, mint lehetett volna.

Az elsõ sokk már a bevezetõ misszió – az aszteroidák közötti navigáció – után éri az embert: ez tölt. Néha kicsit túl sokat is, ami azért idegen egy Nintendo platformtól. A játék gerincét egy sajátságos stratégiai rész adja, Metropolis apró szeletekre van felosztva, az acélember – és ellenségei – pedig minden körben megadott mennyiségû mezõn mozoghatnak. A feladat a változatos helyekre pakolt katasztrófák / balesetek megoldása, valamint az idõvel féltucatnyi ellenfél elnáspángolása, a térkép vörösre való festése. Lényegében az egész egy misszióválasztó képernyõ, csak épp maguk a küldetések borzalmasak: nem elég, hogy az egész idõre megy és egyik sem tart tovább két percnél, még a mozgásszabadság is korlátozott, Superman mindig csak alig két-három háztömb körül lebeghet, mivel ténylegesen repülni szinte képtelen, 6-7 méternél magasabbra ugyanis nem engedik az égiek. A legjobb az egészben mégis az, hogy minden épület ugyanúgy néz ki (rosszul), ráadásul járókelõk vagy autók sehol sincsenek, az egész egy sivár pusztaság. Az egészet az elszórt bossfightok színesítenék, amik DDR módjára ritmusjátékként kerültek megvalósításra, de mivel olyan kevés van belõlük és azok sem túl hosszúak, képtelenek kompenzálni az alapjáték borzalmas mivoltát.

Superman nem csak a mozivásznakra, de a videojátékok világába is visszatért, egészen a Saturn / 3DO korszakba – szép dolog a múltidézés, de nem egy olyan multiplatform játék esetében, aminek a fõhõse arról híres, hogy nem ismer akadályt: itt mégis képtelen érdemben repülni, két percnél tovább hõst játszani, vagy épp harcolni. Drága kriptonit-beöntés, semmi több.

Wilson





SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

EA
MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X, X360

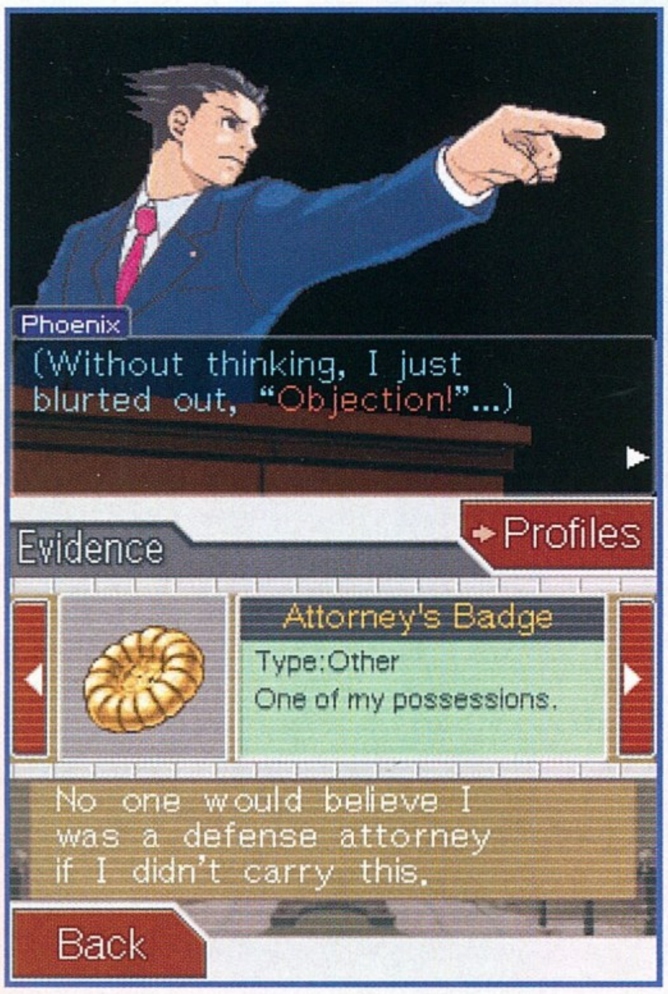
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 - 4 játékos, wi-fi

✔ ötletes bossfightok
X sivár és korlátozott játékmenet

3 pont

TILTAKOZOM!





Tíz hónapnyi megérdemelt szünet után a modern jogtudomány köpönyeg nélküli szuperhérosza visszatér, hogy második alkalommal bizonyítsa be rátermettségét, intelligenciáját, na és persze azt, hogy még a legszorultabb helyzetből is képes nyert ügyet csinálni.

Aki esetleg kimaradt volna a premierből, és csak most találkozik Phoenix Wright nevével: a tűzkeresztségben Gyakuten Saiban nevet viselő, s ebből talán kitalálható, japán és GBA exkluzív sorozat lényegében „ügyvédszimulátor", ám a tárgyalóteremben zajló parázs érvháború mellett erősen koncentrál a nyomozati szakaszra, melynek során bizonyítékok begyűjtése, tanúk kihallgatása, információk felcsipegetése és a nagy puzzle kirakása kerül terítékre. A DS-re és végre angol nyelvterületre átcibált első rész nem csak hogy minden idők egyik legjobb handheld szériája, de jelenleg talán a DS felhozatal TOP 3-as összeállításának minimum dobogós, de talán csípőből a trónon csücsülő darabja. A tulajdonképpeni folytatás – de lényegében még mindig GBA-s port –, a **Justice for All** a legújabb fegyverhordozó, mely nagy érdeklődés és nyomás közepette jelent meg október végén, Japánban: a sors úgy hozta, hogy az európai játékosok ismét számolgathatják a napokat, míg az öreg kontinensen is megjelenik. Jelen bemutató alapját egy saját zsebből vásárolt, Hongkongból importált japán kiadás adja, amely meglepő módon teljes angol lokalizációt is tartalmaz.

No, de elég a szócséplésből, térjünk a lényegre, előre lelőve a nagy vadat: a folytatás bizony nem váltja be sem a hozzá fűzött reményeket, sem a hatalmas elvárásokat. A JfA első körben rövid, lényegesen rövidebb, mint elődje – csupán négy ügyet tartalmaz, melybe ráadásul az első, alig egy órás és tulajdonképpen tutorialnak felfogható „case" is beletartozik, ráadásul a japán kiadásban DS exkluzív plusz epizód sincs (talán az első Phoenix Wright DS legemlékezetesebb momentuma pont a hozzácsapott extra volt, ami önmagában olyan hosszú, mint a főjáték ?-e). A játékmenet kis túlzással nem változott semmit, ugyanaz az interfész, ugyanaz a körítés, ugyanaz a játékmenet – sajnos. Nem azért sajnos, mert olyan rossz ilyen alapokból építkezni (nem egy fejlesztő minden pénzt megadna ezért), hanem azért, mert maradtak a hibák is. A legnagyobb probléma még mindig az, hogy nem egy esetben az amúgy teljesen lineáris játék logikája nem elég következetes, sőt, néha illogikátlan: hiába van nálunk a megfelelő (vagy annak vélt) bizonyíték, ha azt nem ott használjuk, ahol a fejlesztőgárda elképzelte. Ilyen esetben pedig baj van, hiszen az öt „próbálkozási kísérletet" leváltó életerőcsík hibázáskor fogy, ha pedig nullára ér, vesztettük az ügyet, marad a visszatöltés – így nem egy esetben mentési és töltési procedúrává, folyamatos találgatásba torkollik a tárgyalás, ami nem éppen a legszórakoztatóbb munka.

Ráadásul a négy ügy eléggé hullámzó minőséget képvisel, mind történet, mind misztikum tekintetében – az első szót sem érdemel, a második érdekes, ámbátor már talán az elején félig-meddig kiismerhető, a harmadik ellenben a széria egyik legjobbja hála a felénél bekövetkező, egyáltalán nem várt csavarnak, a negyedik pedig azoknak jelent majd igazán élvezetet, akik végigjátszották az elődöt, mivel az ottani legjobb ügy lélektani folytatása. Játékmenetbeli újdonság azért szerencsére akad, a játék elején bemutatkozó Psycho Lock egy valóban érdekes plusz: az új Fey sarjtól kapott kis amulett segítségével immáron látható, ha valaki hazudik, vagy hatalmas titka van: teste körül ilyenkor láncok és megadott számú lakatok jelennek meg, melyek a titok mélységét és összetettségét képviselik. Phoenix ezeket törheti fel úgy, mintha a bírósági pódiumon állna, vagyis lényegében kérdez és találgat, bizonyítékokat mutat fel, hogy mi s hogyan történhetett: ha sikerül felfedezni a titkot, a zárak eltűnnek, kulcsfontosságú információk látnak napvilágot, az ügy előrébbhalad, nem mellesleg feltöltődik a HP csík (ez az egyetlen módja az életerő visszatöltésének).

Mindent összevetve a Justice for All még mindig messze kiemelkedik a handheld mezőnyből, csak épp az első részhez viszonyítva nem hat akkora újdonságnak, nem fejlődik annyit, amennyi elvárható lenne tőle és nem annyira izgalmas és hosszú, mint a Phoenix Wright volt a maga korában. Ám szégyenkeznivalója nincs, élvezhető és emészthető folytatás, úgyhogy tűkön ülve várjuk a harmadik darabot és a közelgő, immáron vadonat új, DS-re fejlesztett negyedik részt, ami Japánban januárban landol: ha lesz benne angol felirat (legyen, már több fiatal kost és bárányt feláldoztunk érte a Gyakuten Saiban oltáron), akkor tavasszal visszatérünk rá.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Minden tiszteletem Wilsoné, hogy még saját zsebből is hajlandó finanszírozni az ilyesféle elvontabb stuffok beszerzését, csak, hogy bemutathassa nektek őket, és azt sem kétlem, hogy ez a game valóban 8 pontot ér, de őszintén: te, kedves DS tulaj, megvásárolnád, ha lenne magyarországi forgalmazója?







PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL

CAPCOM / CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ phoenix wright
X rövid és nem annyira ötletes

8 pont

576 KONZOL



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

1998



Amíg a készlet tart!

1999



Amíg a készlet tart!

2000



Amíg a készlet tart!

2001



2002



2005



999.- / évfolyam

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk:
1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1998/12, 1999/011999/05, 1999/06, 1999/10, 2000/01, 2003, 2004

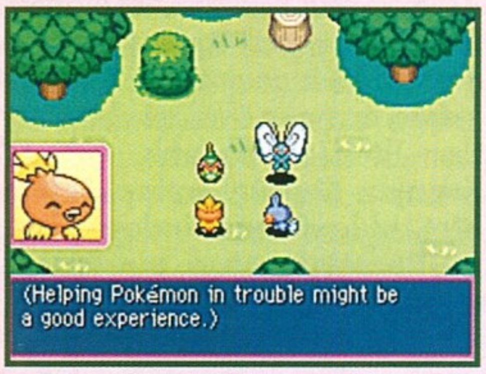
Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

VÖRÖS ÖRDÖGÖK











A GBA-t legutolsóként betámadó (és NDS-re is elérkező, lásd pár oldallal arrébb) Pokémon epizód a **Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team** névre hallgat. A fejlesztők ezúttal szakítottak az eddigi – egyébként remekül működő – szisztémával, hogy most egy kis drámát, izgalmat vagy változatosságot (kívánt rész aláhúzandó) csempésszenek a történetbe: főszereplőnk egy ember, aki egy nap arra ébred, hogy egy egészen más fajba tartozik – Pokémonná változott ugyanis. Hogy pontosan melyikké, az az új játék indításakor egy a szerepjátékokra hajazó kérdéssorozatokból derült ki – a cikkíró a válaszok alapján egy „lassú, megfontolt, ám mégis populáris" karakterré vált Psyduck személyében. Kissé szégyenkezett is eme tény miatt, de hát ez van. A csavar abban rejlik, hogy ezúttal egy második karaktert is választhatunk társnak, persze csak „base" pokémonok közül (ergo semmiféle Raichu vagy Charizard nem szegődhet mellénk – legalábbis a történet kezdetekor).

A történet pofonegyszerűen kezdődik: egy Caterpie-t kell kimentenünk egy barlangból, amit gonosz(tm) lények özönlöttek el – ki más lenne méltóbb a feladatra, mint mi magunk? Ahogy megoldjuk a küldetést, máris némi ajándékkal és persze a szokásos hátba veregetéssel leszünk gazdagabbak. Mindezek után megismerkedünk a lakóhelyünkkel, ahol is a mentési lehetőségen kívül található még egy postaláda, melyben minden reggel az aktuális, elképesztően fontos küldetéseket találhatjuk: mert ha nem említettük volna, kis csapatunk első küldetésük sikere után rögtön egy Rescue Team alapításába kezd. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy ismerjük meg ezt a világot, és természetesen a benne élő lényeket, az álmaink során pedig egyre közelebb kerülünk annak kiderítéséhez, hogy mi módon váltunk Pokémonná – és természetesen mit kell tennünk annak érdekében, hogy az egyik reggel ismét emberként ébredjünk öntudatra. Persze a szokásos bugyutaságok itt is szerepelnek, de azt hiszem, hogy ha valaki megveszi ezt a programot, akkor tisztában van azzal, hogy mit is fog kapni: a megszokott minőséget.

A megvalósítás, zene, hossz, rendszer értékelését a játék DS-es párjánál találhatjátok: a két verzió 90%-ban megegyezik.

Oldern

POKEMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

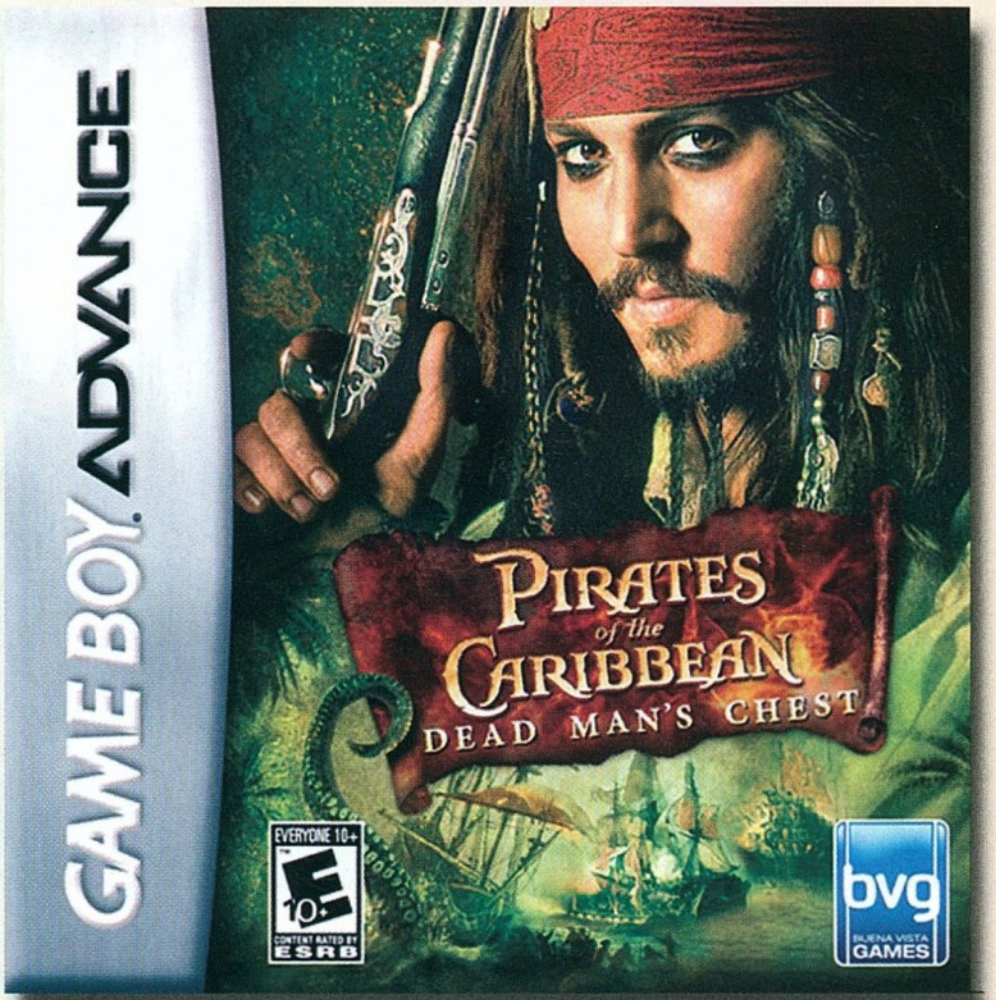
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

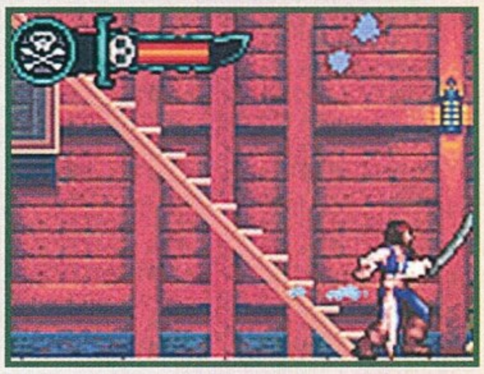
✔ szép grafika
X néha túl sok a harc

7.5 pont

YO-HO-HO, MEG EGY ÜVEG RUM

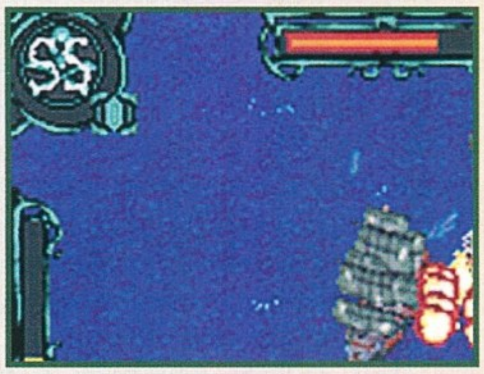






Jack Sparrow kapitány idén bankot robbantott második feltűnésével az ezüstvásznon – habár nem volt annyira újszerű és energetikus, mint a 2003-as elődd, az elmúlt esztendők kalandfilm mentes sivárságát mégis feldobta. A Fekete Gyöngy első videojátékos bemutatkozása a kötelezően megbukó – kivéve persze az Xbox alaptételként elkönyvelt Riddicket – filmlicencek ellenére a középmezőnyt erősítő, mégis vásárlásra érdemes kis mellékzönge volt; de nem GBA-n: a nyugdíjkorhatárt többszörösen átlépő masina ez alkalommal is maradt a kaptafánál.

Maradt, mert a Gameboy generáció (egy darabig) utolsó képviselője több éves pályafutása alatt gyakorlatilag nulla alkalommal volt képes kitörni a filmadaptációk 2D-s platformerként való megvalósításának kötelezettsége alól. A **Dead Man's Chest** sem kivétel, alapjában véve nem mutat fel többet az unalomig ismert formulánál: Jack lebegő platformokról ugrál további lebegő platformokra, mászkál a dzsungelben, brit börtönökben, eközben pedig rendíthetetlenül kardélre hányja az útjába kerülő muskétásokat, kalózokat, élőholtakat, meg úgy lényegében mindent, ami csak él és mozog és nem az amúgy teljesen statikus háttérhez tartozik. A problémák ott kezdődnek, mikor a játékos első alkalommal szembesül a DMC sajátságos ütközésérzékelésével, melynek hála százezer alkalommal hull a mélybe egy-egy platformra való felugrási kísérlet után, hála annak, hogy a katonákkal szemben landolva Jack úgymond lepattan róluk – természetesen le a platformról, pontosan oda, ahova nem kéne. Ezt tetézi a remek futóhomok-minivízesés intézménye, melyből kikecmeregni egyszerűen lehetetlen (annak ellenére, hogy csak derékig ér mindkettő), úgyhogy marad a pálya újrakezdése. A receptet az első részből, egész pontosan Sid Meier klasszikus Pirates-éből kölcsönzött hajózás dobná fel, ami egyrészt a térképen való közlekedést, másrészt más hajók megtámadását szolgálja. Ne tessék semmi bonyolultra gondolni, szimplán csak követni kell a szélirányt, ráfordulni a célpontra aztán tüzelni valamelyik oldalról, esetenként speciális fegyverzettel. Ha ez megvan, elsüllyeszthető a szerencsétlen bárka,



vagy rakományszerzés céljából kifosztható – aztán süllyeszthető.

Viszonylag könnyű, néha már-már szórakoztató, de az égvilágon semmi újdonságot fel nem mutató, hagyományos (3-4 órányi tartalmat kínáló) film mellé csapott platformer a Dead Man's Chest – aki elképesztően nagy késztetést érez arra, hogy a franchise-hoz kapcsolódó utolsó öngyújtót / kulcstartót / pólót is magának tudhassa, nyugodtan pakolja a kosarába, bele.

Wilson

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST

BUENA VISTA GAMES
MÁS VERZIÓ: DS, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ élvezetes hajózás
X sablon platformer

6 pont

576 KONZOLT MINDENKINEK!



Csevegő

Na most van az, hogy akasztják a hóhért. A leghangulatosabb Konzol?
Ha egy kicsit is következetesebb lettem volna (azaz, hogy ezt a kérdést nekem is meg kell válaszolnom), talán másképp alakítottam volna a témát. Gyűrjetek agyon, de erre nincs válaszom. Beszereztem minden hiányzó számot, időt és energiát nem kímélve olvastam éjjel-nappal. Kicsit sem néztek hülyének a munkahelyemen, hogy Konzollal a kezemben rohangálok gyógyegérként fel-alá és kis cetlikre jegyzetelek macskakaparással, amiket a nap végére sikerült elveszítenem, vagy egércsapda gyanánt a kedves kollégáim dugták el a leglehetetlenebb helyekre… jót röhögtek, amikor az egyiket a WC papírra ragasztva találtam meg. Jelzem: még épp időben! Na de kanyarodjunk vissza az aktuális mibenlétünkhöz.
Most mondhatnám azt, hogy X. évfolyam Y szám a leg-leg-leg, de minek? Jön a tetves karácsony, tiszta zizzenet a fejem, zsong mindenki körülöttem, hogy most akkor ennek mit és hol… éljen ugye a pénz ünnepe! Persze 100. szám, úgyhogy áhítat és pátosz, meg tiszteletadás, minden, ami kell, csak ezt már kiírtam magamból pár oldallal odébb. Oké, oké azért adózzunk egyperces néma csenddel Csipinek, Martinnak, Radeonnak és Krisznek, a levrovbeli munkásságuk végett. Na nem az emléküknek, hanem Nekik, a Csevegő Ászainak. Franc se gondolta, hogy nekem kell majd betölteni eme tisztes posztot, izzadok is vele rendesen, de megéri. Mivel az elmúlt egy év igen eseménydúsan tarolt át rajtam, mint cunami a kishableányon, meg aztán itt a sokak számára depressziós december, ne várjatok tőlem valami nagy durranást. Majd talán szilveszterkor… Megéltük és túléljük 2006-ot is apokalipszis és világvége nélkül, sőt, nekünk konzolosoknak még plusz egy ünnepre is van okunk, ergo az élet szép. Jön a sok mákos-diós borzalom, úgyhogy a fogkeféket kéretik startra készen kirakni, na meg a Jesszuska is, szóval legyen legalább egy, azaz egy darab fa a négy falon belül. Mindenki kedvenc Martinja most öregesen hátradőlhet a hintaszékében és pipát pöfékelve élvezheti azt a temérdek mennyiségű fényezést, amivel ebben a hónapban elhalmoztátok.
Tisztelt főszerk. úr: dagadjon az a mellkas, van miért! Letetted nekünk az asztalra a századikat is, már csak az alant elterülő köszönőlevelek miatt is érdemes volt. Egyszóval hála és véget nem érő rajongás, amely kísérjen utadon 2007-ben is. Mindenkinek kellemes, meghitt ünnepeket és alkoholmámoros boldog Újévet! Jövőre remélhetőleg Veletek ugyanitt. **Zsina**

Hogy melyik Konzol tetszik a legjobban? Számomra nincs olyan. Mindegyikben megtalálom azt a cikket vagy hírt, ami miatt úgy érzem, hogy már érdemes volt megvenni. Egyetlen olyan rész van, ami számomra kiemelkedik, még pedig a 2003/szeptemberi szám, és azért mert az volt az első konzol, amit megvettem és azonnal magával ragadott, de nem azért, mert olyan jó játékokkal volt éppen tele, hanem mert első olvasás után minden írója azonnal szimpatikus lett nekem. Úgyhogy köszönöm. **Livingbox**
(Mindig az első az igazi, ugye? (…gondolkodik…) Hazudtam, nekem mégsem az első volt a legjobb! Mindig a legutolsó! Martin :)

A kedvenc Konzolom, címlapot tekintve egyértelműen az 1998. augusztusi, nagyon kemény az a kép Paullal a motoron, háttérben a naplemente. Ha a kedvenc cikkemről kéne megnyilvánulnom, akkor Martin MGS cikkét mondanám, második helyen Bagó Peti Tomb Raider 3 tesztje és végigjátszása lenne, harmadik helyen pedig Csipi Jackie Chan Stuntmaster cikke. A kedvenc Csevegőm az összes, amit Csipi és Martin együtt csinált, a 2003 decemberi és a Radeon féle Csevegőknek jár a különdíj egyrészt, mert ismertük egymást, másrészt, mert azóta sem tudom hogy mi lett ezzel a vidám sráccal.
Kedvenc számom összességében nincs, mert mindben van valami, ami különösen tetszik, viszont össze tudnék állítani egy best-of Konzolt, ha szétdarabolnám a gyűjteményem és vennék 2 csomag celluxot, de ehhez egyelőre nem vagyok elég dilis (egyelőre). Ha erről az elmúlt 10 évről kérdeznének, azt mondanám, hogy volt ebben minden, mint a búcsúban, és azt hiszem ez elég nagy dicséret.
Hidd el Martin, semmi nem maradt ki, semennyire és semmivel kapcsolatban nincs hiányérzetem. Amit meg lehetett élni ezalatt a 10 év alatt, azt meg is élte egy 576 Konzolos. Asszem' innentől jön a bónusz pálya. **Bajnok**
(Még jó, hogy nem ezt dobta ki a gép: „Sorry, no bonus". Martin)

2004 október. Betérek az újságárushoz. Nézegetem a címlapokat, egyszercsak megakad a szemem egy autósújságon, de egy kicsit furán nézett ki. Kijjebb rángatom, hát nem Konzol volt? OutRun 2 a címlapon, hangulatos „Insert coin(s)" pixelhegy kéreti magát a címlapon, hogy vegyem meg, akármibe is kerül... Azért ez nem egészen így van, megfordítom, és ott van a hátlapon az EREDETI OutRun, kamu címlap, kamu árral rajta. Egy pillanatra megfordul a fejemben, hátha elhiszi nekem az újságárus, hogy 1986-os ára van ennek.
De ez most mind lényegtelen. Megrohannak az emlékek: egy rongyos szalagú kazettán tespedő kis program, amiben Ferrarival kell a mazsolákat előzgetni. Persze nem olyan, mint az eredeti, de ezzel együtt jönnek az emlékek; amikor megesküdtem még a HT1080Z számítógép klaviatúrája felett, hogy én márpedig játékprogramozó leszek, majd hebehurgya BASIC-programok fabrikálása. Még korábbról: vibráló képű Junyoszt tévé előtt bátyám és haverja tátott szájjal bámulása, ahogy bűvölik a Last Ninja 2-t, a Battle Ships-et, a Street Rodot, a Péntek 13-at, Wizard of Wort, később, amikor megvettem az első KByte-ot, rongyosra lapoztam, lelkesedtem, stb. Nem kellett hozzá sok, csak egy magát kellető címlap, meg a név (576) a garanciára. Valahol a gyermekkorom része, most meg élvezetes olvasmány minden hónapban. Thx 576! **GeeFunk**
(Ah, az a bizonyos Outrun címlap. Dobta magát az ötlet, akkoriban mindent pixelesen láttam. Remélem ez a mostani is mosolyt csal az orcádra! Majd a fórumon megbeszéljük, te gitárzseni. Martin :)

Számomra a 2005. szeptemberi Konzol volt a leghangulatosabb. Ehhez nagyban hozzájárult Dzson Karcsi és a Csokigyár c. alkotása. Játéktesztet annyiszor még nem olvastam át, ahányszor ezt, a briliánsan összetett mondatokból és a téma hangulatához feszesen simuló szóvirágokból álló cikket. Valami egészen elképesztő, amit Dzson a gyufaárus sztoriból kihozott, de szegény Karcsika is kapott hideget-meleget. Komolyan, ha Dzsonka Wonka élőben is így tud beszélni, nyugodtan felléphetne egy Stand Up Comedyben is.
A másik ok, amiért különösen szívesen emlékszem vissza erre a kiadásra a tény, hogy itt jelentek meg először PSP tesztek a lap hasábjain. Röviddel a megjelenés után én is vettem egy ilyen masinát, és bizony meglehetősen sokszor átrágtam magam az újság ezen szekcióján, hogy olyan játékot vegyek, amiben nem fogok csalódni. Nos, Ridge Racert és Untold Legendet vettem az első körben, és egyiket sem bántam meg (igazából a 25 játékom közül egyik miatt sem bánkódtam, mert a gyengébbeket is végigtoltam, ha már egyszer súlyos tízezreket adtam ki érte, és a végére mindegyiket megszerettem).
Most, hogy mondandóm végéhez értem, megpróbálom egy mondatba tömöríteni irományom konklú-

zióját, vagy végkövetkeztetését, ha úgy tetszik: Dzson kapjon minél több csapnivalóan rossz játékot, hogy savazhassa őket 4 oldalon keresztül (és ezek mellé a soron következő Dynasty játékokat is, csak hogy neki is legyenek örömei:)! **Squall Lionheart**
(Valahogy nekem is feltűnt az évek során, hogy Dzsoni tolla akkor fog igazán jól, ha vitriolba mártja. Ehhez mérten igyekszem kiosztani neki a játékokat. Egyébként azon a „Károlyka" dumán én is lef*stam a bokám... Martin :)

Először is, klisézzünk egy picit: Kellemes Karácsonyt és Boldog újévet kívánok a stábnak és az olvasóknak egyaránt! Másodszor, gratulálok a 100. szám megéréséhez. Ez számomra több szempontból is jubileumot jelent, mert ilyenkor, decemberben vettem meg első Konzolom (igazából az egész félreértésből született, eredetileg KByte-ot akartam venni, de az elfogyott :), a PSX-es Medal Of Honorosat. Annyira megtetszett, hogy fel is vásároltam egy haverral az addig megjelent számokat és azóta is veszem a magot. Ezalatt a sok év alatt annyi f*sza és hangulatos cikket szerkesztettetek, hogy nehéz választani közülük, mindannyian letettetek már egy kiváló elemzést az asztalra. De egyet mégis kiemelnék, ami nem is a Konzol legkiemelkedőbb darabja, de mindig kisírom a szemem, ha olvasom. Régebbi olvasóknak csak annyit mondok, hogy Csipi Tiger's Honey Hunt cikke. Szerintem mindegyik olvasó emlékszik erre a remek elemzésre, egy remek elemzőtől, egy remek játékról. Amikor Csipi Micit egy beszívott állathoz hasonlítja és bevallja, hogy legszívesebben szétrúgná a fejét, az valami fergeteges. Kedvenc levelem az azóta hírhedté vált keménylegény GYZ tollából származik (máig nem tudom, mit is akart pontosan elérni írásával és Susy, aki Ajkáról írt enyhén erotikus beütésű levelet. Remélem még ma is akkora „örömét" leli a konzoljában, mint akkor)! **pappboys**
(A Micimackós tesztre ugyan nem emlékszem már, de gondolom Csipi nem csinált mást, csak hozta a szokásos formáját. Szegény macit lerúgni... Pedig arany gyerek a Császár, azóta biztos milliószor felolvasta már azt a könyvet a kisfiának. GYéZé, na az egy komoly történet volt. Emlékszem, úgy hordoztuk körbe azt a levelet a szerkesztőségben, mint Artúr az Excaliburt, még be is akartuk keretezni. Tényleg, hová is tettük...? Martin)

Még 1999-ben történt egy szép napon, éppen az egyik haveromnál voltam valami játékcsere ürügyel, mikor megpillantottam. Azonnal lecsaptam rá. Éppen a Medal of Honor volt a címlapján. Mi ez a fain kis újság? Beleneztem, azóta is tart a szerelem. Azonnal meg akartam venni a havertól de nem adta (a szemét!) Elrohantam a legközelebbi újságoshoz és akkor kezdődött. Előfizető lettem, és azóta töretlen a kapcsolat. Ez volt az első, de a legemlékezetesebb az, amelyikben a Martin a Killzone tesztet követte el. Az a kedvenc újságom, már rengetegszer elolvastam azt a tesztet. Van benne valami. KONZOL FOREVER! **Steve Y**
(Valamelyik nap visszanéztem a Killzone tesztet... öcsém, annyira sok betű jött ki belőlem, hogy nagyítót kellett volna adni az újsághoz. Szegény Renáta alig tudta betördelni, itt anyázott a hátam mögött, persze csak viccesen. Tudod van, hogy az ember szeretné megosztani a gondolatait a hozzá hasonló megszállottakkal. Emlékszem, páran elintézték ennyivel: „Beszaggat, hét pont." Azért örülök, hogy van, aki levette a teszt mondanivalóját. Respect. Martin)

Nos, hát melyik is a legjobb 576 Konzol szám? Ez egy olyan kérdés, amit nem lehet, és nem is kell helyesen megválaszolni. Mert mindenkinek másért és más lett a kedvence... (Ez persze magától értetődik, ezért lesz remélem jó a mostani Csevi!) Személy szerint nekem nincs kedvencem. Nem csak azért, mert sajna nincs meg az összes szám, és így nem is jelenthetem ki biztosan, hogy ez és ez, hanem azért is, mert ha nem is sikerült mindegyik kiválóra (csak szimplán jóra, akkor is annyi király szám jelent meg már az évek során, hogy nem lehet legjobbat hirdetni. Én sem próbálok, hanem egy szakaszt emelnék ki inkább. Ez pedig a Radeon-Martin féle csevis ámokfutások időszaka volt. Még most is, mikor néha fellapozom a régebbi számokat, ezeket mindig elolvasom. Ha jó akár negyedszerre. Ha annyira nagyon, hogy a múltkori olvasásnál hanyatt dőltem, akkor akár hatodszorra. Azoknak az olvasóknak, akik még nem látták ezeket a számokat, csak ajánlani tudom megnézésüket, mert már csak ezért a két oldalért is érdemes megvenni az évfolyamokat, na és persze még akkor ott vannak a tesztek is, szóval tényleg, erősen ajánlott a megtekintésük. Ezzel persze nem a mostani cseviket szeretném gyengének titulálni, csak hát azok űberelése nagyon nehezen sikerülhetne. Azt meg nem is várom, hogy bántsátok egymást Martinnal, szóval nehogy megbántódj, vagy ilyenek! Szóval, nekem ezért lettek ezek a számok a kedvenceim! **Brad Meat**
(Kicsirad nagy mágus volt, mindig elhintett valami beszólást, amire tudta, hogy biztos válaszolni fogok. Emlékszem, berobogott a szerkesztőségbe, azzal a hülye kaján mosollyal az arcán, felmarkolta az új újságot, aztán azt mondta siet, mert lent várják a kocsiban, így soha, de soha nem beszéltük 5 mondatnál többet személyesen. Nem volt más választás, a Csevegőben kellett lelki életet élnünk... Martin)

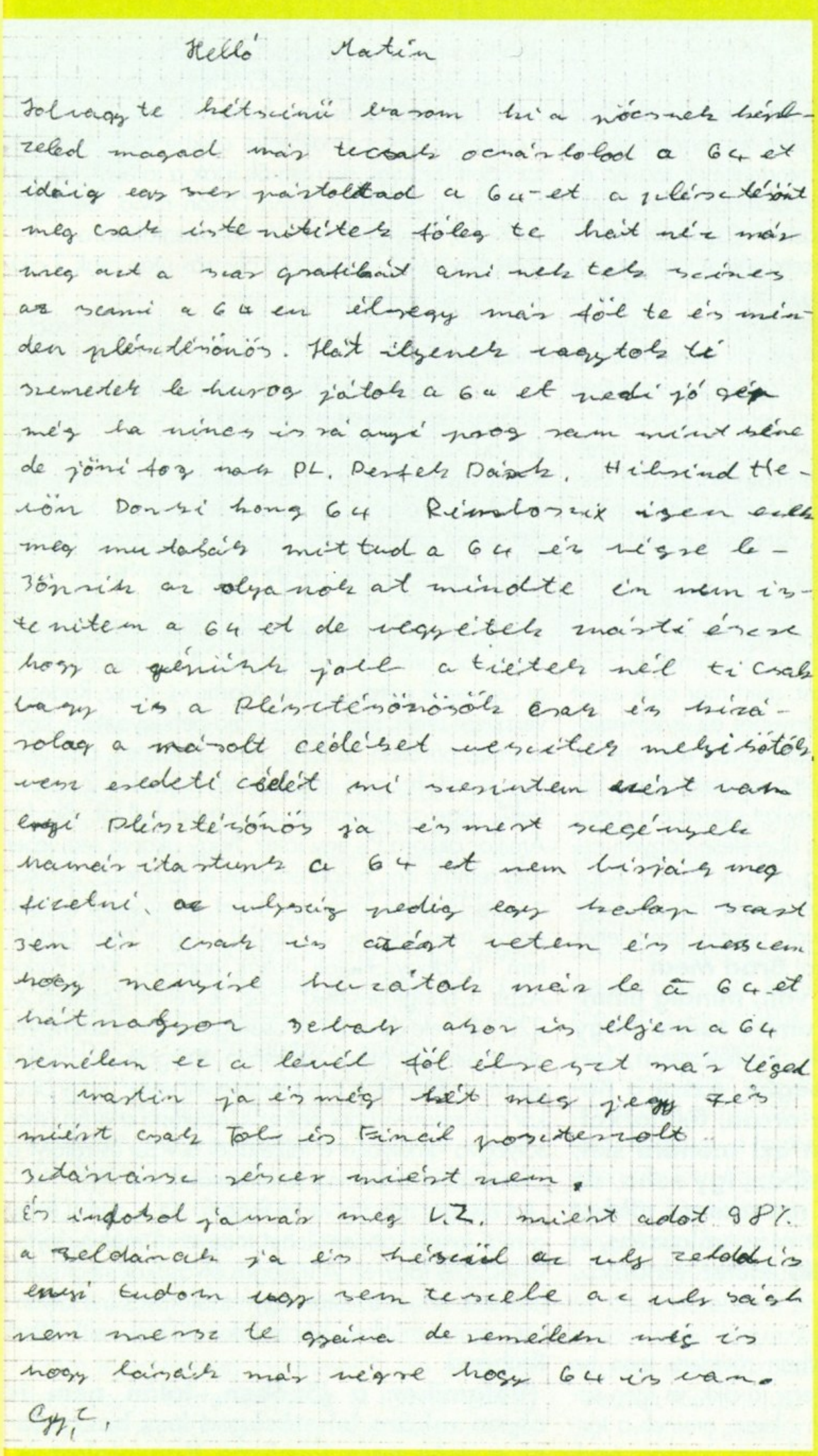
Csevegő témával kapcsolatban röviden: Igen be tudja aranyozni a napomat egy jó cikk, és igen sokat tudok rágódni egy olyan cikken, aminek a tartalmával/a játék elemzésével nem igazán értek egyet. Nálam az abszolúte top cikk Martin Primal ismertetője (második Dzson Dark Cloud leírása). Fantasztikus, tartalmas simán átadja azt az érzést, amit az ember egy ilyen volumenű játéknál érez! Éppen ezért voltam kicsit csalódott, amikor nem Martin írta a God of War és a Resident Evil 4 cikket. Emlékszem arra a pillanatra, amikor a God of War először pörgött fel a gépemben, emlékszem a döbbenetre, az elakadt lélegzetre és a nyitvamaradt kiszáradt szájra. Éppen ezért nagyon vártam a játék 576-os leírását és biztos voltam benne, hogy Martin, vagy a hatalmas PS2 fun és szakértő Dzson írja majd.
Félreértés ne essék, Wilson cikke nem volt rossz, de nem hozta azt a hatalmas pluszt, mint amit a Primal vagy akár a Dzson féle Dark Cloud cikkben tapasztaltam.
Ez egy kicsit „fájt", de ez legyen az én bajom.
A másik véglet nálam a RE4 teszt... hááát ezt nem kommentálnám, anno ezt a fórumokban rendesen átrágtuk. És ebbe a „negatív" kategóriába tartozik nálam még a FFVII: DC teszt.
Szerintem túl szubjektív, ez a játék a maga kategóriájában messze nem ér ennyi pontot (holott én is hatalmas FF rajongó vagyok, és csak azért nyomtam végig, mert jók az átvezetők).
Martin beleszólásai a játékokba jók, szerintem ezt tovább fokozva MÁS VÉLEMÉNY alapon egy hasonló kis részben esetleg beleszólhatnának azok a tesztelők is az éppen aktuális cikkbe, akik játszottak az adott játékkal, de nem ők írták a játékot. Pl.: nagyon kíváncsi lettem volna Dzson rövid, de annál velősebb Final Fantasy: DC kommentálására.
Röviden ennyi. 10 év 576 olvasás után csak 2 cikk volt szálka az én szememben.
Sorry ha hosszú voltam... (Max. kukában landol a levél.)
További sikeres munkát! **Horányi Zalán**
(Fúúú, a Resident 4 teszt... Csipi, ugye? Olvastam, javítottam, és ismerve Csipit totál megértettem, mit akar mondani, de tudtam, hogy botrány lesz belőle. Kenyeret nem adhatunk, cirkuszt viszont csinálunk, abban jók vagyunk! Martin)

Hy Brian! Kedvenc számom? Olyan nincs. Annyi szám van, ami hatással volt rám. A kedvenceim a régi Csevegők voltak, amikor Martin vs. Krisz, Radeon, vérszívás ment. Egy páron majd behugyoztam. Egyszerűen páratlan az 576. Azok a tesztek, ami után úgy érzed, ha nem kapom meg a játékot 2 percen belül, vége az életemnek, ezt látnom kell (pl.: Black)! Amikor akkora f*s egy játék, hogy akarva sem lehet róla semmit írni, mégis érdekes és jó a teszt. Amikor a Cool-Túrában látok egy filmet, megnézem és csak annyit mondok „hű az anyját, megint nem csalódtam" (Oldboy, Haláli hullák hajnala, Ken Park)! Azok a hangfaltesztek! Több se kellett! Logitech X-220. Ide vele de mán! A Csevegő elején a személyes élmények (pl.: mikor két csávó uszítgatta a kutyáját egy macskára és a Krisz verekedett velük, vagy amikor a Radeon virágot öntözött, és utána a virág „mosolyogva" kifolyatja a tálkájából a vizet és ráfolyt a GameCube-ra és még sorolhatnám).
Az újságot mindig venni fogom. Az a gond, hogy a régi évadokat nem lehet megvenni már hiányt alanul. 576 forever! A hűséges olvasókat megtisztelhetnétek ennyi év után egy stábfotóval (ne olyannal, mint a múltkor, bár belátom ötletes volt). **Had Richárd**
(Valamikor a jövőben, talán nem is olyan sokára lehetőséged lesz beszerezni a már nem kapható Konzolokat is. Egyébként most, hogy mondod... mekkora már, hogy egy-egy számból volt, hogy visszanyomtak vagy háromezer darabot is – volt is pánik a főnökség részéről –, most meg vannak évfolyamok, amik totál elfogytak. Úgy látszik a Kozol még évek múltán sem veszti el a báját. Martin)

Helló mindenki! A leghangulatosabb Konzol számomra az 1999. májusi száma. Itt olvastam először a FFVIII (NTSC) verzió bemutatóját Veres Mikitől, és itt van még egyik kedvencem, a Parasite Eve tesztje is Martintól. Mennyi év eltelt már. Szeretem ezt az újságot! Nem lehetne a jubileumi számnak 576 forint az ára? **Disc**
(Legyen inkább 799, de a szokottnál többet adunk érte, minden tekintetben. Áll az alku? Martin)

Üdv minden kedves 576-os! Nem akarom hosszúra nyújtani a levelemet, gondolom nem kevesek álma bekerülni kedvenc lapjuk jubileumi számába,

Az ominózus GYéZé levél – megmentettük az utókornak



Helló Matin

Holvagy te kétszínű barom ki a pöcsnek képlzeled magod már tecsak ocsárolod a 64et idáig egy szer pártolottad a 64-et a plésztésönt meg csak isteníttek föleg te hát néz már meg azt a szar grafikát ami nek tek színes az semi a 64en ébregy már föl te és minden plésztésönös. Hát ilyenek vagytok ti szemetek le hurog játok a 64 et pedi jó gép még ha nincs is rá anyi prog ram mint kéne de jöni fog nak PL. Perfek Dárk, Hibrind Hevön Donki kong 64 Rémboszix igen ezek meg mutatsák mit tud a 64 és végre lesöprik az olyanok at mindte én nem isteníttem a 64et de vegyétek márti észre hogy a gépünk jobb a tiétek nél ti csak vagy is a Plésztésönösök csak és kizárolag a másolt cédéket veszitek melyikötök vesz eredeti cédét mi szerintem azért van enyi Plésztésönös ja és mert szegények hamár itartunk a 64 et nem birják meg fizetni az ulyság pedig egy kalap szart sem ér csak is azért vetem és veszem hogy menyire huzátok már le a 64-et hátnagyon sebaly akor is éljen a 64 remélem ez a levél föl ébreszt már téged martin ja és még két meg jegy zés miért csak Tob És Finál posztervolt sztárvársz részer miért nem. És indokol jarmár meg V.Z. miér adot 98% a Zeldának ja és készül a uly zeldais enyi tudom ugy sem teszebe az uly ságba nem mersz te gyáva de remélem még is hogy lásák már végre hogy 64 is van. Gy.Z.

Az itt látható levelet – amely valószínűleg ezek után a világörökség részévé válik – nem véletlenül bátorkodtam egy egész oldal elfoglalásával betenni. Remélem, hogy az N64 tulajdonosok nem haragszanak meg se rám, sem a szerzőjére. Amikor kezembe kaptam, és a szerkesztőség TELJES személyzetének segítségével végigküzdöttem magam rajta elhatároztam, hogy ezt mindenkinek látnia kell. Először csak begépeltem a Csevegőbe, de aztán rájöttem, hogy senki sem hinné el nekem, hogy ez tényleg úgy nézett ki, ahogy bepötyögtem! Így hát maradt a scannelés, ami remélem tisztán mutatja a véres valóságot.

Szóval Gy.Z. úr, szíven ütött ez a vulgáris stílus. A "kétszínű" jelzőt nem értem, a "ki a pöcsnek képzeled magad" kérdést pedig egyenesen sértőnek találom.

Nem hiszem, hogy kétszínű lennék. Mindig is megmondtam, hogy PlayStation párti vagyok, és nem a gép színe tetszik, hanem a PROGRAMELLÁTOTTSÁGA, meg a játékok SOKSZÍNŰSÉGE. A Nintendo európai részlegének üzletpolitikáját bukásnak találom, és ezen nem veled fogok vitatkozni, akinek szemmel láthatólag annyi köze van a dologhoz, mint tyúknak az atomfizikához.

Hogy kinek képzelem magam? Egészen biztos vagyok benne, hogy én vagyok Magyarország egyetlen multi-konzolos magazinjának a főszerkesztője, annak a magazinnak, amelyben én döntöm le, hogy hónapról-hónapra milyen játékokat mutassunk be. Ezeket a játékokat magyar tesztelő srácok vizsgálják meg, és minden tesztelő saját egyéni stílusában leírja a véleményét róluk. Ezen játékok nagyobb része a magyar boltokban kapható, vagy kapható lesz. A másik részük a feketepiacról szerezhető be, amit nem kívánunk úgy kezelni, mintha nem létezne. Ebben a magazinban magyar skacok játsszák végig a játékokat saját kezűleg, és saját leírásaikat-tapasztalataikat adják közre azoknak az olvasóknak, akik segítségre szorulnak

Neked N64-ed van, rendben van. Milliószor mondtam már, hogy az nem az én hibám, hogy a te egyébként nagyon szuper kis gépedre igen kevés játék jelenik meg, és eme igen szegényes kínálatnak nagy része eladhatatlan, megvételre alkalmatlan produktum. Az általad felsorolt játékokat ugyan nem ismerem, de ismerek három nagyon hasonló címűt. Jó anyagok lesznek, már mindhármat próbáltam. Csak az a baj, hogy amire ez a három kijön, a PS-re harminchárom komoly játék jön majd ki, de az is lehet, hogy már a PlayStation 2 is lesz legalább annyi.

Azt hiszem, hogy a poszter kérdést is megmagyaráztam egy párszor, és rajtad kívül minden N64 tulaj megértette: ha nincs jó minőségű illusztráció, nincs poszter sem. Te erről kb. annyit tudhatsz, mint az a kedves kollégád, aki küldött nekem egy 8x8 cm-es képecskét, hogy abból csináljak A3-as posztert. Jellemző...

Mindenesetre tényleg felébresztettél leveleddel. Nem magyarázom meg, miért. Párezer olvasó tudni fogja...Köszi, hogy veszed ezt a kalap szar magazint, és hidd el, nekem mindegy, miért veszed!

Martin

576 KONZOL 33

úgyhogy nem rabolom a karakterszámot. Kedvenc számom? Csattan a hason a kéz: mondjuk a Vagrant Story-s... hirtelen ez jutott eszembe, de akár mondhattam volna 99 másikat is. Maradok továbbra is hű olvasótok. MRenton

(A Vagrant Story-s szám... Annyira oda voltam a játékért, hogy megmondtam az akkori grafikusunknak: ha törik, ha szakad, nekem VS címlap kell. Néz rám, nézi az egyetlen nagyobb méretű képet, és rázza a fejét: ebből nem lesz címlap. Mondom neki: „Dénes, KELL, érted? Nincs B verzió!" Aztán, valahogy, mert csodák igenis vannak, lett VS címlapunk. A mai napig imádom! Martin)

Szia 576! Elérkeztél a 100. megjelenő számhoz?! Azért ez nem semmi. Hogy melyik volt a legjobb számod? Lássuk csak! MINDEGYIK! Minden egyes számod megjelenését ugyanolyan izgalommal várom évek óta! Te is része vagy a hobbimnak. Te segítesz, hogy merre, hogyan/mivel tovább, útbaigazítasz, milyen új élményeket szerezhetek be ebből a virtuális világból! És immár 100. alkalommal! Azt azért megjegyzem, hogy „hízhatnál" kicsit, hogy hű olvasóid még több infót gyűjthessenek be oldalairól! Igazából volt egy számod –még 2000 februárjában –, amiben volt egy cikk. Több oldalt is szántál neki. Emlékszem, azt a cikket nagy izgalommal olvastam. Akkor még nem sokat tudtam róla, de Te „összehoztál" vele, amiért hálás is vagyok Neked! A cikk elolvasása után – szó szerint – rohantam a játékért, azonnal! Garn Turismo 2 volt az új „kapcsolat" neve. Ilyen azóta sem fordult elő velem, így az a bizonyos februári szám emlékezetes marad.

Természetesen KÖSZÖNJÜK mindazoknak, akik ezt nekünk lehetővé tették/teszik: főszerkesztődnek, kiadványszerkesztődnek, tesztelőidnek és mindenkinek, aki egy kicsit is segédkezett a megvalósulásodban, szépítgetésedben és idáig tartó hosszadalmas utadban, és nem utolsó sorban az Olvasóidnak, hű rajongóidnak! Csak így tovább és Sok Sikert!

Örülök, hogy a „barátod" lehetek! **Granturismo (Kedves Olvasó! Örülünk, hogy ilyen király csávók – és csajok! – olvasnak minket, mint te/ti. Öröm nektek újságot hegeszteni. Köszönjük. Martin)**

Idehaza még az arcade Dragonninja és a Bonanza Banzai a trend, a tévében meg a latabárkodásban megedződött hangján hörög a Dévényi Tibi valami ötszázhetvenhat című újságról. Igen, és azt tisztán isszák, vagy hígítva? Az újságos készségesen felvilágosít, én meg fizetek – kábé ennyi a mindshare és a fogékonyságom összecsengésének története.

Eszembe jut, hogy az 576 brand életem nagyobbik felében kísért. Marketinges előadásokon úgy mondják: márkahűség. Anyám úgy ejti: „Az egész lakásban a k*rva magazinjaidat kell kerülgetni!" Hát... a lényeg ugyanaz.

Maradandó pillanatok?

Martin MGS cikkének hatására legombolom a harminc lepedőt a PlayStationért... majd ugyanezt eljátszom hat évvel és két résszel később. Megint a Boss tehet róla.

Reiker rámutat: a videojáték jelenség, ami túlmutat azon az időn, amíg az adathordozó a gépben hever. Töréspont!

(Zsina, eszem a szíved, de a karakterlimit halálos ellenségem.)

Négy éve azt írtam a Csevegőbe: fejlődni lehet és kell is, de az „esszenciát", amitől az 576-ot annak ismerjük, ami, sose hagyjátok veszni!

Négy éve, igen. Hogy most mit mondok? Kussolok, és gratulálok – nem tudom, hogy sikerülhetett volna ennél jobban. **Tyler**

(Bebetonoztuk, leláncoltuk, üvegbúra alá tettük, páncélszekrénybe zártuk, kutyákkal őriztetjük, lézercsapdával biztosítjuk azt a bizonyos 576 esszenciát. De egy kicsit minden számba belefőzünk belőle. Martin)

Helló Zsina, 576 meg mindenki! Kezdjük a legelején. Az ősidők óta követem az újságot; emlékszem a fekete-fehér oldalakra, az újság kétfelé válására. Épp ezért jóval könnyebb helyzetben lennék, ha a kérdés az 576 KByte-ra vonatkozna. Kisebb voltam jóval, minden szám egy újabb csoda volt. Az 576 Konzol viszont lenyűgöző, mekkora fejlődésen ment keresztül az évek során, és egy kedves hobbiújságból nemzetközi folyóiratokat megszégyenítő színvonalú lappá ért. Nehéz kiválasztani a legjobbat, hisz minden szám betalált. Na jó, voltak gyengébb eresztések, de nem ez a lényeg. A lényeg az, hogy ma az 576 Konzol egy olyan lap, melyre büszke vagyok, hogy olvasója lehetek, és még büszkébb, hogy tudom, honnan indult és mivé lett, és hogy mindvégig nyomon követhettem felcseperedését.

Kedvenc pillanatok? Volt jó pár; megannyi frankó játékteszt, ismertető, Hónap Témája hzx-szel és Liquiddel, Csevegő Radeonnal, E3-as beszámolók. Imádom, hogy mindegyik újságíró egyéniség, mindegyik tud valamit, amit csak ő és senki más.

Ám ha mégis mindenáron ki kell emelni valamit, legyen.

1999. január, fagyos téli est: egy játék és a hozzátartozó teszt, mely megreformálta a videojátékokról kialakult világképünket: Metal Gear Solid. Aláírás: Martin.

2005. január, és az érzés megismétlődik. A játék a Metal Gear Solid 3, mi más? Az aláírás pedig újfent Martin. Ki más?

És tudjátok, mi a nagyszerű dolog? A Konzol még mindig itt van nekünk. Még mindig feldob, még

mindig megmondja a frankót, még mindig vitára ösztönöz. Thanx Martin, thanx 576, és thanx a stáb összes tagjának és mindenkinek, aki valaha is része volt ennek a legendának! De úgy érzem nem hagyhatom ki őt sem a felsoroltak közül: thank U Zolee! **Bixbite** alias Bixiboy, 576 fan for life!

(Ha a kezdetektől fogva velünk vagy, te is biztosan ugyanazt érzed most, így a századik magasságában, mint én. SzEGAsz testvér! Baromi sok dolgunk van még. Nyomjuk tovább! Martin)

Üdv 576 Konzol-team! Mindenek előtt: boldog 100. lapszámot! Remélem legalább ennyi van még bennetek! A kérdésre válaszolva: minden egyes szám kiemelkedik a maga nevében, nem tudok egyszerűen választani.. Kilenc éve tartjátok ezt a magas színvonalat és nem engedtek belőle (és ez így van jól). Örülök, hogy én is részese lehettem olvasóként annak a légkörnek amit ti felépítettetek.

576 Konzol: Számomra nem újság: fogalom! Jól definiálja mindazt, amit a gaming jelent. A jelenlegi generáció kiemelkedő játékainak tiszteletét és az „ősök" nem feledését (valamint nem feledkeztek el az arcade szcénáról sem).

De a kérdésetekre is válaszolni szeretnék azért: a legemlékezetesebb teszt Csipi mester újgenerációs Golden Eye csapongása. Élveztem minden sorát és ettől volt hangos az 576 fórum és a Csevegő. Számomra legkedvesebb cikk pedig a Martin mester által elkövetett Namco Museum teszt a 88. számban. Aki nem olvasta, sürgősen pótolja (főleg, ha a '80-as években kezdte az ipart), mert megtudhatjuk, hogy mi is volt akkor a lényeg a játékokban. Mai szemmel megmosolyogtató, amikor a néhány pixeles űrhajóval lőjük, a néhány pixelből álló ellenfeleket, miközben Dolby Minimal prüntyögés szól a 0.5 wattos hangszóróból. Ez az igazi gaming, ma már el vagyunk kényeztetve, tutorialok, quick save, végigjátszások, kódok stb.

Jájj, hova kóboroltam el, micsoda káosz ez a levél, na mindegy (és itt már 1500 karakter). Zárásként: köszönöm az elmúlt 9 évet, a rengeteg jó sztorit (pl. Csipi szülészeti megpróbáltatásai, E3 beszámolók és a többi...). Ennyi. A legutolsó levelemben (volt vagy 3 éve) ami bekerült a Csevegőbe még konzoltalan voltam. Jelenleg pedig van három (érik a 4. nagyon szemezek egy drímkásztal) és ez részben a ti sikeretek. További jó munkát Zsina és srácok. További jó laphegesztést! Tisztelettel vagyok továbbra is: **Rudymester**

(Ha kontrollerzsinórral ütnének, ha elvennék az Atari 2600 gyűjteményemet, vagy ha nem játszhatnék az MGS negyedik részével, akkor sem tudnám pontosan megfogalmazni, mitől más az 576 Konzol, mint a többi „játékos" lap. Talán attól, hogy mi tiszteljük a múltat, és nem engedjük, hogy a gyorsvonat módjára száguldó technikai fejlődés agymosott szilikonzombikká változtasson minket? Pixelből lettünk, pixellé leszünk. Ámen. Martin)

Mivel még fél óra visszavan a leadási határidőig, gondoltam írok valami rövidet a témához. Ugyanis a válasz elég egyszerű. Számomra mindenképp az MGS2 címlapú szám volt nemcsak a leghangulatosabb, de a legjobb is. Az volt az az időszak, amikor még csak álmodtam a PS2-ről és az MGS2-ről. Rengetegszer átolvastam a cikket és még később is hasznát vettem, hisz talán a legjobb játékok kerültek terítékre.

Nos, tényleg röviden ennyi, további jó munkát és sok sikert kíván hű olvasótok: **sigmavirus1**

(Bár nekem a Konzolok 99%-a ugyanolyan kedves, azért ha meglátom valamelyik MGS címlapiunkat, talán hülyén hangzik, de totál elérzékenyülök. Eszembe jutnak a játékkal töltött órák, az az izgatott agyalás, ami megelőzi a teszt megírását; a jegyzetelés, a csiszolgatás, hogy minél jobb legyen, hogy minden benne legyen... Eszembe jut Sniper Wolf, Psycho Mantis, Revolver Ocelot monológja a második rész vége felé, eszembe jutnak a gondolatok, amiket The Boss mondott azon a fehér virágokkal borított mezőn. Sokat kaptam az MGS sorozattól. Minden idők egyik legfantasztikusabb játékszériájától. A játékoktól, melyek már nem is igazán játékok. Többek annál. Martin)

Nos, ez is megvolt. Nosztalgiáztunk egy jót. Bár most ismételni fogom magam, nem tudok mást mondani: köszönöm, hogy velünk vagytok. Minden tiszteletem a tiétek!

(meghajol)
(taps)
(bedöcög egy Pac-Man figura a képbe, rajta egy tábla)

„Második felvonás!"

Martin

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

Ez volt a Csevegő No. 1.


Csevegő

Ez vagyok én, csak itt még nagyon kicsi vagyok. Remélem valahogy így képzeltetek el. A tetkók a póló miatt nem látszanak.

Könnyező szemmel, remegő kezekkel és drámai hangulatban ülök a gép előtt. Most mindenki azt várja, hogy egy poénpatron Csevegő szülessen, meg majd hülyére röhögjük magunkat, de hát könyörgöm: olyan vagyok, mint a Dreher kutya a reklámban – parancsra nem megy! Meg aztán a levéltermés is magáért beszél... na mindegy, nekiesek, mint bolond tehén a borjának, talán ki(be)sül belőle valami.

GAZDAG EMBER, SOK CD-VEL

Hello Martin!
SONY bátya vagyok és konzol párti, van egy Playstationom és egy SNES-em. Azt hiszem, hogy el kell mondjam, hogy milyen játékaim vannak természetesen PSX-re. Játékaim: Gran Turismo, Final Fantasy VII, Fifa 98, Moto Racer, Crash Bandicoot 2, Dark Forces, Formula 1, Time Commando, meg pár demo. Kedvencem: Gran Turismo (szerintem rohadt jó), és Final Fantasy VII, amely szintén. Az újsággal kapcsolatban: az újság nagyon szép, jó és érdekes, csak két dolgot hiányolok: egy demo CD-t meg egy TOP 10-et, amelyben a legjobb tíz játékot soroljátok fel minden hónapban. Ja és még valami a "KÓD-X "-be tehetnétek Gran Turismo illetve Fifa 98 kódokat. Add át üdvözletemet az egész stábnak.
Üdvözlettel Sony Bátya.
U.I. A PSX a legjobb.

No, Sony bátya, hiányérzetedet ezúttal nem tudom pótolni. Gran Turismo kódot égen-földön sem tudtam szerezni – továbbra is csak az a megoldás, hogy szépen véginyomod az anyagot. Demo CD egyelőre azért nem lesz, mert akkor a lap árát meg kéne növelni, és a N64 tulajok szétkaparnák magukat. Ők maximum a visszapillantóra tudnák felakasztani a lemezt, mint ahogy azt parasztországban szokták a "pentijumos skacok". Top 10 lehet, hogy lesz, de ha végignézed az értékelő százalékait, össze tudsz állítani egy toplistát.

Ez itt a legkedvesebb barátom, a kék PSX. Előtte személyi vibrátorom, a Dual Shock irányító. Még három barátom van, a Gabi, a Paci és a Ceg.

AZ ÖTLETGYÁROS

Tisztelt 576 Konzol!!!
Most olvastam éppen, hogy a nyári összevont számban lesz csevegő ezért elhatároztam, írok nektek. Nos az újság fantasztikus, ehhez csak gratulálni tudok, és örülök annak, hogy a nyári összevont számban nagyobb lesz a "KÓD-X". Ezzel kapcsolatban szeretnék is kérni valamit. Le tudnátok közölni a Final Fantasy VII leírását? Vagy legalább az 1-es Disc-et? Mert sajnos egy ponton túl nem boldogulok vele. Visszatérve az újsághoz, nem lehetne a "HÍREK" oldalt fél oldalra változtatni? Egyébként szerintem is jó lenne visszahozni a Hónap Bukása rovatot, mert engem is kiborított az INDY 500 és ezzel nem vagyok egyedül, és sajnos egyre több ilyen tré játék jön ki. Szerintem néha elég szigorúak vagytok egy-egy játékhoz, gondolok itt például a STAR WARS: MOTK című game-ra. Lehet, hogy ízések és pofonok különböznek, de egy ilyen jó játéknak 48%-ot adni elég kemény dolog. Na jó zárom soraimat, és sok sikert kívánok nektek a továbbiakhoz.
U.I. Már nagyon várom a nyári összevont számot, ja és még valami, nem lehetne az "AKTUÁLIS" rovat végére írni, hogy az újság következő száma kb. mikor jelenik meg?
Üdvözöl titeket: Logan alias Kökény Pál

Palikám, Te vagy az én emberem. Van már készen egy kb. 100 ezer karakter hosszúságú FF7 leírásom (cirka 20 oldal), de ez csak a lényegre szorítkozik. Szerinted, ha ezt lenyomnám, milyen leveleket kapnék utána? Kedves családom le-, és felmenő ágait, születendő gyermekemet és azok gyermekeit és azok gyermekeit (oké, egy kicsit belelovaltam magam) is elátkoznák az olvasók. Talán majd egyszer, kiadunk egy FF7 különszámot...jaj, elbóbiskoltam. Mindig mondja nagyapám: "Martin fiam, ébren ne álmodjál!". Most ugyan elfelejtettem, de a következőben már odaírom, hogy mikorra TERVEZZÜK a megjelenést. A Híreket azért nem teszem fél oldalra, mert egy másik olvasó meg azt kérte, hogy legyen három oldalas. Így legalább senkinek sincs igaza. Viszont egy harmadik meg a PSX-emet kérte el, azt el is küldtem. Szóval azt már ne kérd. A kocsim még megvan... A MOTK-ra a szívem szerint én 10%-ot adtam volna, de "fentről" leszóltak, hogy térjek már magamhoz. Amikor játszottam vele, majdnem elvérzett egy irányítóm. Hajszálon múlott, hogy falhoz nem vágtam. Azóta is borogatja a CoVboy a homlokomat. Édes pofa.

Ezek itt az eredeti céges "hamisítványok". Na ezért tudok én már hónapokkal korábban minden játékról.

MULDER ÜGYNÖK KÉTSZER CSENGET

Sziasztok!
Szeretnék tőletek kódokat: az Epidemicbe, a Newman Haas Racingbe, Gran Turismoba, az Exhumedbe, és a Distruptorbe.
Ja, egy pár kód nem ment például a Formula 1 '97-be meg a Fifa 98-ba. Szeretnék érdeklődni a Tomb Raider 3 után. Azt olvastam, hogy tervezik.(de régebben olvastam). Ha ez igaz akkor mikorra várható?
Előre is kösz.
Utóirat: Ja nem fontos mindegyik játékhoz kód.
Sziasztok! Richolm Gábor Pilisszentiván

Hellosztok!!!
Szeretnék kérni tőletek egy szívességet: légyszíves érdeklődjetek, hogy lesz-e Tomb Raider 3, és mikor jelenik meg. Ha lesz, írjátok a nyári összevont konzolba. Ja és egy-két kód nem ment, úgy értem nem működik. Mint például az MDK-ba, Tomb Raider 2-be, a Fifa 98-ba,a Formula 1 '97-be.
Sziasztok! Nohlhoffer István Pilisszentiván

Jesszusom, kinézett magának a pilisszentiváni Tomb Raider maffia! Vagy ez olyan, mint az X-Akták? Esetleg egy fogadás folyik, hogy kinek válaszolok előbb? Kicsit be is rezeltem, ezért beraktam a TR3-at a Hírekbe. De azt hogy értitek, hogy egy kód nem megy bele egy játékba? Fiúk, azt a játékot drága pénzen vettétek, ne próbáljátok újraprogramozni! Vagy nem működik? Arról sajna nem tehetek (nem én szülöm a kódokat), de, majd ha lesznek újabbak, leközlöm. Lehet, hogy Pilisszentivánon valaki kettős életet él...?

POÉNÉHES NINTENDOS

Kedves Martin és 576 Konzol !
Ez a legelső levelem, amit a Konzolnak írok mivel eddig a KByte-ot vettem (pedig van N64-em és SNES-em is), de tegnap mikor kezembe akadt a májusi szám, nagyon megtetszett az újság, és hogyha az ígért újítások is benne lesznek a következőben, akkor biztos, hogy elő is fogok fizetni. A nyári összevont számot úgy kell e érteni, hogy július és augusztus vagy esetleg még szeptember is egybe lesz? És ha igen, akkor a 675 Ft-os ár az azt követő számokban is megmarad? Szeretném kérni, azt hiszem sokak nevében, hogyha úgy is lesz némi lapszámnövelés, akkor az induló csevegő minimum két oldalas legyen és poénokban gazdag, de mégis inkább az aktuális problémákkal foglalkozzon ne azzal, hogy pl.: valakinek nincs leírása egy ezer éves rég lejárt játékra. Ezeket egyúttal nem kötekedőleg írom, csak remélem ti sem akarjátok zsákszámra kapni az olyan leveleket, mint CoVboy a KByte-nál.
Üdvözlettel: Glück László

Azt gondolom látod a címlap bal felső sarkában (látod?), hogy mit jelent a nyári összevont szám. A következő ára marad 576 Ft, legalábbis terveim szerint. De ha addig elfogy a malacperselyemben gyűjtött pénz, akkor 776 Ft lesz. El sem hiszed, de a múltkor is kaptam egy anyázó levelet, hogy miért nem válaszoltam egy korábbi irományra – a srác a Donkey Kong Country-ra kért kódot, meg a Tekken 2-re. Már arra sem emlékszem, hogy valaha voltak ilyen anyagok – néha szelektív amnéziában szenvedek. Egyébként sincs kódom hozzájuk. A T2-höz mi a májnak kód? Az ötéves húgom is véginyomta már minden emberrel.

Ő a kishúgom, aki már ötéves korában végig nyomta a Tekken 2-t. A képen már nem 5 éves.

SEGÍTSÉG, ELVESZTEM A FINAL FANTASY VII-BEN!

Szervokormány MINDENKINEK!
Különösen neked MARTIN! (nem neked csőkuks)
No kérem szépen az a helyzet (tudom nem illik NA-val kezdeni egy levelet, de apró hibák bárhol előfordulhatnak), hogy ha a következő konzolban lesz csevegő, akkor szeretnék a POLE POSITION-ben lenni! (Ott vagy apukám, ott vagy) Ja különben ez másodlagos. Arra szeretnélek megkérni, kedves MARTIN, hogy meséld el nekem, hol találhatom a FFVII-ben a W-ITEM nevű matériát, mert sehol nem találom. Lehet, hogy eredendő bénaságomból fakad a dolog, de nem megy. (Például ásd ki Bone Village-ben. 2-3-as disc.) Nincs. Már másodszor nyomom a játékot, és nem lelem sehol eme értékes cuccot. Ez nagyon jól esne, ha megtalálnám, mert tudod, e nélkül nem bírom kinyújtóztatni az EMEREALD WEAPON-t. (Nem is kell hozzá.) A másik dolog, hogy kell ez a matéria, Cosmo Canyonba senki nem akar csereberélni velem master magic matériát, pedig istenuccse mindenféle-fajta matériámból (sőt mindem matériám master!) van master. (Fent az öreg laborjában lehet.) Hát kérlek kedves MARTIN MASTER! Segíts nekem, konzolok királya! (Hoppá! Nem vagyok beképzelt, sőt egyenesen szerény vagyok, de csak utánam jöhetsz szóba!) A másik dolog (ez a "dolog" szó igen sűrűn használatos, a volt magyar tanárom szóismétlésért bekampózott volna nekem) a CORE programozóival kapcsolatos. A Tomb Raider I-ben a Lara lánnyal igen csak megküzdöttem Khamoon városának első pályájával. Ekkor merültek fel bennem a kérdések a programozók némi életével kapcsolatban. Sőt elsoroltam a fejlesztő vagy konvertáló, vagy hogy mondják stáb felmenőit 1860-ig visszamenőleg. Igen szemét embertelen pályákat, és ennyi kapcsolót még nem láttam. Szóval tényleg sok türelem kell ehhez. (Apám, én néha olyan ideg vagyok, hogy bömbölni szoktam egy-egy játékon. Legszívesebben odaültetném a készítőt a gép elé – kezemben egy szamurájkard – és ráparancsolnék, hogy ugyan örökélet nélkül vigye már át ezt-azt a részt. Ha nem megy, KINYIRNÁM.) 1-2 órás görcsöléseket egy-egy kiadós WORMS party-val kezeltem le. De azt is, hogy az eleve drága konzol meg egy kilóval hosszabb lesz. Persze 100 rugó már nem sok azt bárnikor hozzácsapja bárki, de kérdem én csak az összevont szám lesz annyi vagy valami ostoba hiába folytán a nyomdagépen a következő havi konzolon is a 675-os szám szerepel-e? Nem akarok ilyet mondani, hogy ha nekünk ennyibe kerül az újság, és ilyen terjedelmű akkor a PC-s újság miért annyi és akkora (ugyanis a másik újságot is veszem, tehát ez visszaütne ott is. De nekünk is konzolosoknak, lehetne poszterünk vagy tudom én akármi, de kevés az újság. Rövid, szuper meg szép, meg tartalmas, de lényegesen soványabb, mint a nagytestvére a PC-s KByte. (Rövidebb, de mennyivel jobb!) Opsz most jöttem rá, hogy ez így van rendjén. A konzol az új kistestvér, a KByte meg az erős nagytestvér. Régebbi újság többen veszik stb. Most már értem, ezt a részt ki is hagyhatod a csevíből! (Nem hagytam ki, mert így legalább mindenki megtudja az ok-okozati összefüggéseket) Harmadsorban a Gran Turismoval kapcsolatban, ekkora szívást! NEM LEHET LINK kábellel játszani. Holott az 576 shopban, pozsonyi út mittudomén mennyi, azt mondták, lehet. (Melyik eladó mondta? Kicsapatom!) Na ezért megvettem a kábelt és otthon jött a pofára esés, nem lehet játszani! Miután persze átcipekedtünk a barátomhoz. Kár, na mindegy, most már link kábelem is van. (Légy türelemmel, mert lehet, hogy a GT2-höz jó lesz a Link kábel.) Ja, az újsággal kapcsolatban még annyit, ha sikerül vasárnap (14-én) betömöm telefonon Kerge Bárgyú lali király andenciájába, akkor kérek nektek egy élve eltemetést, metál hollót, gyilkos méheket, az ára miatt! Tudjátok, a Danubius-on! (Bocs haver, de ezt a mondatot nem értem. Milyen nyelven van?) Köszi, hogy meghallgattatok, minden jókívánságom a tietek, meg egy-két zombi a RE 2-ből, vasárnap éjszakára! (Miért nem inkább Craire-t kívántad nekünk?)
Csákány! RAINBOW Holdosi Peter

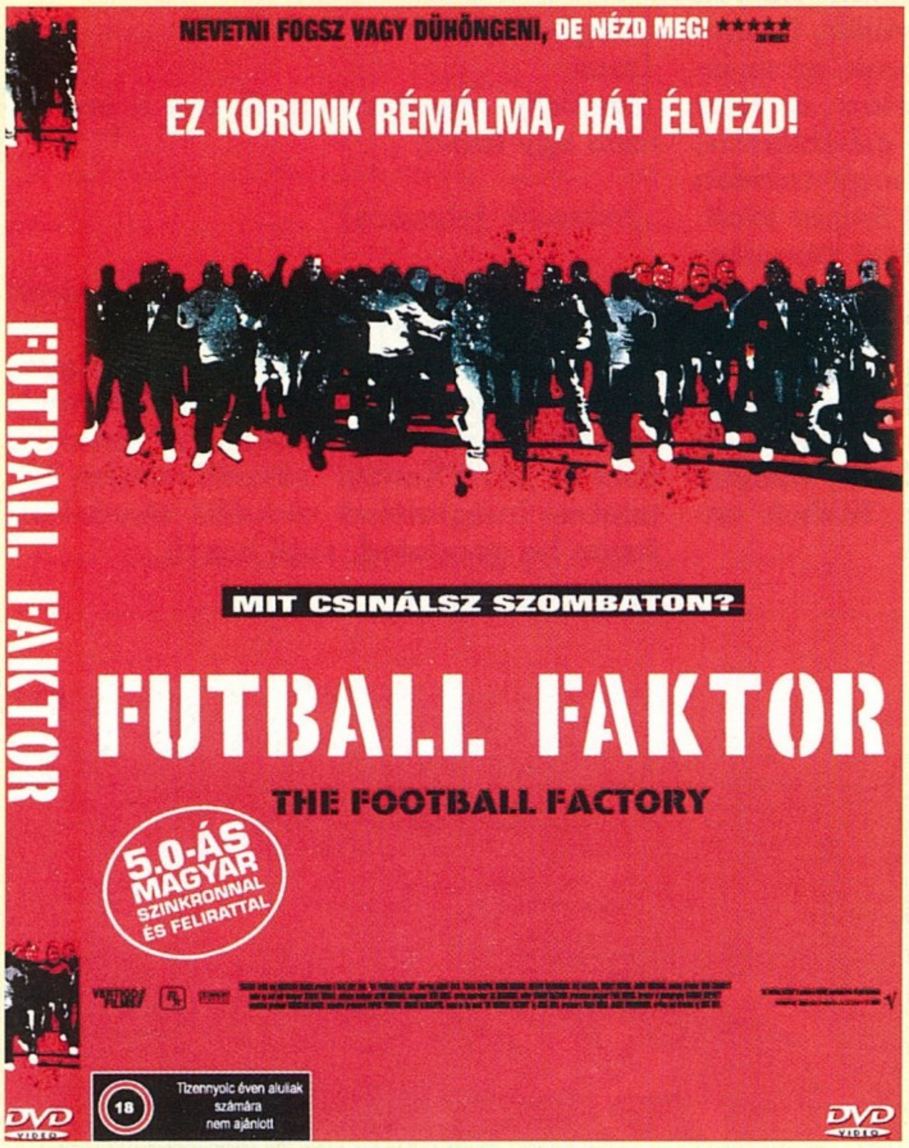
Ettől a levéltől véglegesen elgyengültem, ezért nem is erőltetem tovább a Csevegő írást. Most legalább látjátok, hogy milyen leveleket kapok. Ha ez továbbra is így megy, nem, hogy két oldalas Csevegő nem lesz, de még egy sem! Kezdem azt hinni, hogy a magyarországi konzolos szféra vagy elgyengült szellemileg, vagy nem tudnak írni. Esetleg nincs pénzük bélyegre. Végül szeretném megköszönni az A**** nevű számítástechnikai cégnél dolgozó csodálatos, kedves, intelligens, izomtól duzzadó haverjaimnak, hogy a világon vannak. Nélkülük ez az újság ugyanígy elkészült volna. De azt kérték, hogy ők is kerüljenek bele.

Martin

Így néz ki az 576 Konzol főszerkesztőjének íróasztala. A kiszáradás ellen véd a középen látható SquareSoft kulacs.

576 KONZOL 35

FILM / DVD



Futball faktor /Football Factory/
Műfaj: társadalomkritika futballhuligánkodással
Rendező: Nick Love
Szereplők: Danny Dyer, Frank Harper, Neil Maskell
Hang: 5.1-es magyar és angol hang
Extrák: így készült, előzetesek, kimaradt jelenetek

Sokat agyaltam azon, hogy vajon melyik az a film, ami egyszerre tud méltó lenni a Konzol 100. számához és kedvenc elüzletiesedett ünnepünkhöz egyaránt. Nemsokára jött az isteni szikra: mi is lehetne szebb és felemelőbb téma a futball huliganizmusnál? (Errrr, ezt inkább tekintsük költői kérdésnek...) Bár biztosan meglelhető az idilli oldala más feje – a szent ügy erdekében való – szétverésének, mert különben nem hódolnának ennek a szenvedélynek ennyien, nem készülnének a témáról könyvek / filmek, és az is elképzelhető, hogy John King ebben az esetben a rendkívül durva és kíméletlen virágnemesítésről írt volna könyvet, amiből később a magas nívójáról ismert Hallmark csatorna forgatott volna filmverziót.

Szigorúan ebből a szempontból vizsgálva biztosan rosszabbul jártunk volna, lévén a Nick Love által levezényelt mozgókép nagyjából mindent kihoz a témában rejlő lehetőségekből. Teszi mindezt olyan fiatalos lendülettel és pofátlanul magabiztos módon, amit a Trainspotting óta nem láthattunk. Az említett alapművel való összehasonlítás már csak azért is megállja a helyét, mert (többek között) a két sztori felütése kísértetiesen emlékeztet egymásra. Mindkét esetben adott egy tökátlagos, brit srác, fokozottan veszélyes hobbival, ami később könnyedén a vesztét okozhatná, ha a forgatókönyv gálánsan nem adna egy utolsó lehetőséget az újrakezdésre. Kicsit közelebb húzva a nézőpontot, az FF keményvagos Chelsea drukker antihőse, Tommy magánéletileg erősen mínuszos, visszatérő rémálmok gyötrik minduntalan, befigyel némi paranoia is, de sebaj, legalább hétvégenként jól szétrúghatja mások különféle testrészeit. Az egyforma napok aztán némileg felpörögnek, ahogy egyre jobban közeledik a nagy Chelsea / Millwall összecsapás, aminek keretében a csapatok szurkolói is egyszer és mindenkorra eldöntik ki az igazi király... Persze olyan nincs, csak börtönbe / kórházba kerülő emberek garmadája. Nincs viszont erkölcsi tanulság se átsejtetve a néhol felettébb vérgőzös képeken, ami azért jó, mert azt a magam részéről nagyon nem bírom szeretni, ha hülyének néznek és a felelősségteljes filmkészítők megpróbálják ügyesen megmondani, hogyan is kéne éreznünk a tárgyalt téma iránt (pölö: Ütközések & társai). Itt ilyen nincs, vannak viszont ütős zenék, az első bunyó alatt kapásból a Swastika Eyes üvölt a Primal Screamtől, valamint később a teljesség igénye nélkül a Streets, Libertines, Orbital, Buzzcocks, valamint a Client együttesek alapoznak hangulatot, kivételes pontossággal igazítva a film történéseihez.

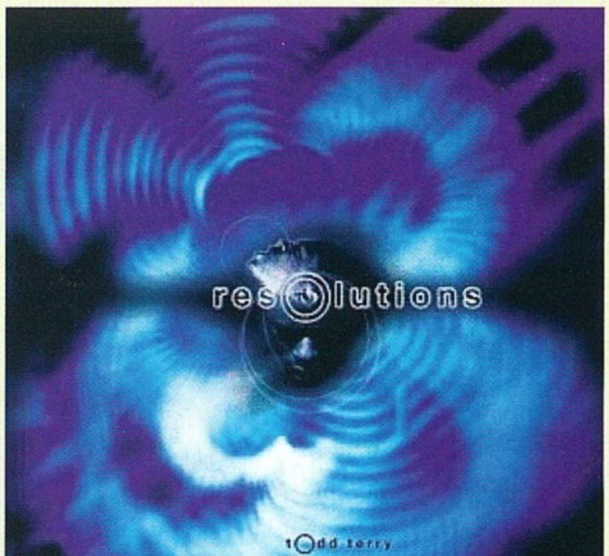
Bajban vagyok, mert a Futball faktoron hihetetlenül nehéz fogást találni, még a zömében totál amatőr szereplőgárda is a szerepnek tökéletesen megfelelően végzi a dolgát, úgyhogy ha esetleg találtok valami hibát az ocsmány, de legalább olcsó külcsínen kívül, bátran csináljatok tölcsért a kezetekből, küldjetek imélt vagy amit akartok. Ja és egyetek a nevemben is egy szelet diós bejglit, de ne mákosat, mert azt nem szeretem.

ZENE

Todd Terry – Resolutions /Virgin/

Az alattomosan támadó ZH-k offenzívája közepette kifejezetten csábító lehetőségnek tűnik ilyenkor december táján egy random-szerűen kiválasztott egyszálzongorás / gitáros üdvöske karácsonykompatibilis albumát ajánlani a Cool-Túra hasábjain, aztán a sajtóanyagok leggázabb mozzanatainak (az „elképesztően tehetséges" szófordulat minimum kétszeri) bekontrolkopizásával letudni a feladatot. Tehát akkor: az elképesztően tehetséges énekes / zeneszerző Diana Krall 2001 óta nem jelentkezett szerzői albummal. Szerencsénkre a From This Moment On ismét a legjobb formájában... Nem, ez egyszerűen nem megy, ha legalább lenne valami lefizetésből származó kompenzációm, talán... :) Szóval akkor Diana el, Todd be.

A név hallatán kérdőjelbe forduló olvasók kedvéért: Todd Terry a nyolcvanas-kilencvenes évek legendás house DJ-je, aki többek között olyan örökzöld klubhimnuszokért felelős, mint a Keep On Jumpin és Something Goin On. Na már most, emberünk az új millennium hajnalán kiadott egy lemezt, ami nem különösebben meglepő, az már annál inkább, hogy a Resolutions címre keresztelt korongon habkönnyű house mjúzik helyett szigorú tört ütemek kaptak



helyet. Eredmény: a kritikusok megvadulnak és nagykanállal zabálják a cuccot (kedvenc idézetem: „Emellett a Prodigy olyan, mint a Corrs"), a közönség meg, ahogy az lenni szokott csak vakarja a fejét, *hogyakkormostmiez*.

Ez kérem alássan egy sikeres (önmegvalósítási) kísérlet a klisékből és a megszokottból való kitörésre. A kifejezetten táncorientált Blackouttal rögtön be is indul a parti, ami egy lassabb electro/hip-hop kitérő után (My Style), ismét teljes fordulatszámon kezd pörögni, hála a Yo c. egészségesen populáris darabnak, ami engem, jó értelemben a Roni Size örökérvényű Brown Paper Bagjére bírt emlékeztetni. További magaslati pontok a jazz samplerrel (mily meglepő!) operáló, kellemes kávéházi hangulatot árasztó Tee's Jazz, a Whatcha Know és a némileg fajsúlyosabb Original Todd. Természetesen a felsorolás szigorúan a személyes ízlésemből fakad, hiszen a gyalázatosan idegesítő Merderah kivételével egyformán remek produkciók találhatók a lemezen.

Hát igen, azt hiszem legalább ilyen színvonalúnak kellene lennie minden stílusváltással járó próbálkozásnak, tehát ha valaha is drum & bass lemezt szeretnél csinálni Diana, ennél ne add alább...

KÖNYV

Joanne Harris – Csokoládé

Ha már a másik két ajánlóval nem sikerült – khömmm – teljesen elkapni az ünnepi hangulatot, jöjjön egy könyv, amiért nem lincselnek meg, ha a békés karácsonyi vacsora előtt egy hirtelen mozdulattal előváratzsolod, esetleg belegyömöszölöd egy ajándékcsomagba. Mert hát a felmérések azt mutatják, hogy a csokoládét mindenki szereti, meg a saját múltjának démonjait legyőző, szerethető hősökkel zsúfolt jellemfejlődős történeteket is. Így ha valaki veszi a fáradtságot és ír egy könyvet, amiben 310 oldalon olvashatunk csokoládéról ÉS az összes többi felsorolt dologról egyben, annak nagyjából garantálva van egy raklapnyi eladott könyv. A gasztronómikus irodalom koronázatlan királynője, Joanne Harris így is tett, ráadásul könyvének profán módon a *Csokoládé* címet adta, jelezvén, itt bizony nem a becsinált leves játssza majd a főszerepet. És valóban, a történetben látszólag a különféle édes élvezetek állnak a középpontban, alakítják a cselekményt, motiválják a szereplőket, Lasquenet lakóit. Az unalmas francia kisvároson, (tökéletesen érthető módon) különös izgatottság fut végig, amikor elterjed a hír, egy bizonyos Vienne Rocher nevű ismeretlen, de felettébb vonzó hölgyeményről, aki pont itt szándékozik új boltot nyitni. Egy ártatlan édességboltot, ami aztán a böjt és a helyi tiszteletes hadjáratának köszönhetően az indulatok középpontjába kerül. Persze Vienne-t nem olyan fából faragták, mint aki az első nehézségek láttán meghátrálna: szép lassan belopja magát a helyi lakók szívébe, és kis édességeivel színt visz a szürke kisváros szürke hétköznapjaiba.

Tudom, közhely, de a Csokoládé pont olyan, mint egy különlegesen finom praliné, amit először óvatosan elkezdesz nassolni, majd ahogy ráérzel az ízére, egyre gyorsabban dobálod befelé és amikor már csak az üres doboz néz vissza rád szomorúan, akkor sem érzed magad gyomorrontva. Joanne Harris láthatóan érti a dolgát, egyes szám egyes személyben elmesélt története, átlagon felüli módon van megírva, így játszva képes fenntartani a figyelmet a keserédes végkifejlettig. Természetszerűleg a regény enyhén szentimentális, de hát mikor máskor olvassunk enyhén szentimentális regényeket, ha nem karácsonykor?

Azok számára, akik a vizuális örömöket részesítik előnyben, rendelkezésre áll egy filmverzió is, ami adaptációs jellegét meghazudtolva, határozottan működőképes próbálkozás, jó rendezéssel és még annál is jobb főszereplőkkel. Bon apetit!




XBOX 360
Memory Unit A
Memory Unit B
KONAMI
FIFA 07
Saints Row
GEARS OF WAR
TEST DRIVE
STAR WARS
LEGO